

אינדיאנה ג'ונס חוזר

73



המגזין לבידור ביתי ממוחשב

מצורף מוסף טיפים למשחקים

# אינטרנט
כתובות של משחקים

# חדשות
פלייסטיישן 2, דרימקאסט

# משחקים
סקירת משחקים חדשים

# תערוכה
תערוכת המשחקים של טוקיו

בשער: TRIBAL

המחיר: 24.- ש"ח כולל מע"מ * באילת: 20.50 ש"ח * נובמבר 1998

# תפריט ראשי

**בשער:** Tobal
**בפוסטר:** Crash Bandicoot 3

## מדורים קבועים




## פריק 2000 - המגזין לבידור ביתי ממוחשב

**מו"ל:** כתבי עת מובחרים בע"מ
**עורך ראשי:** רמי שיר
**עורכת משנה:** צביה שיר
**יועץ מקצועי:** עופר אלוני
**משתתפים קבועים:** אבי בן־נון, גיל גבעוני, עמית זהר, יואב גורדון, רן פילוסוף, מארק רוזנמן, גבי שושן
**משחקים קבוע:** אבי, איתן, אמיר, אשד, בנץ, גיא, יובל, יוני, יניב, מיכאל, עומר, פיני, צביקה, צחי
**צילום:** גדי קוג'וקרו
**עורך לשוני:** ד. שביט
**גרפיקה:** נירה אלווד
**שיווק:** סיגל שמש
**סדר:** עליזה אור
**כתובת המערכת:** עקיבא איגר 8, תל־אביב

**המען למכתבים:** ת"ד 28110 תל־אביב 61280
**מחלקת מודעות:** טל. 03-6873635
**מחלקת מנויים:** טל. 03-6874267
**מחלקת שיווק:** 03-6873635
**פקס:** 03-5373906
**דפוס:** אופסט **"אצבעוני"**
**הפצה לחנויות:** "גד", טל. 03-6877056
**דמי מנוי לשנה:** 288.- ש"ח כולל דמי־דואר, אריזה ומע"מ.





*פריק* - שנה ז' * גליון 73 * נובמבר 1998
*ISSN 0792-9145*


**כל הכתבים שלנו פריקים אמיתיים בהחלט**



*שלום חבר'ה*

נתחיל עם המילה החשובה מעל: **"תודה"**. מאות תשובות הגיעו לסקר הקוראים אשר ערכנו. כבר במבט ראשון מסתבר, שהמראה המגזין עם התמונות הגדולות מצא־חן בעיניכם. אז ראשית אני שמח על־כך. גם החודש המשכנו עם המגמה. ראו את הכתבות על המשחקים עם תמונות המסך המוגדלות, שבאמת נותנות המחשה טובה של הגרפיקה.

החודש, אם שום דבר מדהים לא יקרה, שני מכשירים חדשים יכנסו לשוק המשחקים: ראשית כל **הדרימקאסט**. לכבוד השקת המכשיר הקדשנו למענו שטח נרחב גם בעמודי החדשות וגם במדור אוטוטו. אחרי שאנו הענקנו לו את הכבוד, נראה אם הוא יצדיק את הציפיות שרבים תולים בו.

המכשיר השני, שפורץ החודש לשוק יחסית בשקט ובצינעה הוא **הגיים־בוי הצבעוני**. החדירה של מכשיר זה פחות מתוקשרת. חשוב לזכור, שקודמו, הגיים־בוי הישן, עם המסך שחור־לבן, נחשב למסוף המשחק הנייד הנמכר ביותר בעולם עד עצם היום הזה! גם ממכשיר זה יש הרבה ציפיות.

החודש נערכה בטוקיו תערוכת המשחקים החשובה. תערוכה זו גרמה לכתבנו, מארק רוזנמן, אכזבה די רבה. בתערוכה נראו משחקים חדשים, אך לא היה בה שום דבר שממש הותיר רושם. שום דבר חוץ מה... דרימקאסט.

יואב גורדון עשה סיוב מבחן על "מכונת המשחקים" החמה מבית מיקרוסופט - "חלונות 98". יואב לא ניסה לבדוק את כל הביצועים של מערכת ההפעלה החדשה, אלא יותר לחוש את ההבדלים בינה לבין "חלונות 95".

בעיתון החודש יש גם הצצה אל משחקים חדשים ביותר ובהם NBA Live 99, Metal Gear Solid, אינדיאנה ג'ונס ואחרים.

קריאה מהנה
העורך - רא'




# חדשות
## נובמבר 1998

# לקראת הפלייסטיישן 2

**מערכת פריק ממשיכה לקבל ידיעות רבות הקשורות בפלייסטיישן 2. בסוני עדיין מכחישים הכל. לדעתנו אין ספק שיש לפחות משהו בכל אותן שמועות:**

* סוני פיצלה את מחלקת יחסי־החוץ של החברה. חלק אחד נותר לטפל בענייני הפלייסטיישן בעוד החטיבה החדשה מטפלת בפלייסטיישן 2! הפיצול של היחידה נעשה כבר לפני כחצי שנה ונשמר עד כה בסודי־סודות. אחד התפקידים של החטיבה החדשה לטפל בשמועות כוזבות לגבי המכשיר, ביצועיו ומשחקיו.
* Gran Turismo 3 יהיה אחד המשחקים הראשונים שיצא למסוף החדש.
* חברת משחקים ידועה, שביקשה להשאר אלמונית, הדליפה החודש, שערכות פיתוח המשחקים של הפלייסטיישן 2 אמורות להגיע אליה כבר בתחילת 1999. הדובר ידע לספר, שהמכשיר יכול לדחוף כ־10 מיליון פוליגונים בשניה (לעומת 4 מיליון פוליגונים בשניה בדרימקאסט).
* סביר להניח שהמכשיר יגיע עם כונן DVD אבל זה עדיין לא בטוח.
* בסוני פיתחו כרטיסי פלייסטיישן־2 קטן, כדי לשלבו במכשירים אחרים של החברה בעתיד כמו מכשירי־וידיאו וטלויזיות.
* לא בטוח שהמכשיר החדש יתמוך במשחקים הישנים של הפלייסטיישן. בעולם יש מאות מיליוני משחקים כאלו וזה עלול ליצור בעיה תדמיתית לסוני.
* לסוני יש תוכניות לשלב את המכשיר בבתי־מלון, כערכות משחק ובידור בחדרים. נינטנדו כבר פועלת בגישה זו מספר שנים. בבתי־מלון רבים מותקנת מערכת משחק המאפשר למתאכסנים לשחק בחדרם במשחקים שונים, תמורת תשלום.
* סוני מפתחת גירסה ניידת לפלייסטיישן 2! עדיין לא ברור אם זהו כרטיס זיכרון משוכלל בסגנון של ה־PDA או משהו יותר בסגנון של הגיים־בוי הצבעוני.

# היורש של הנינטנדו־64

שמועות החלו לזרום למערכת גם בכל האמור ליורשו של הנינטנדו־64. לפי השמועות, חלקים מהמסוף הזה מפותחים כרגע באנגליה על־ידי קבוצת מהנדסים העובדת על פרויקט סודי אחר של נינטנדו - "פרויקט אטלנטיס". חברה בריטית הקשורה לפרויקט היא Rare.

# חשיפה: Foster

בגיליון הקודם חשפנו את ה־Katmai, יורשו הקרוב של הפנטיום 2. החודש אנו חושפים את היורש הבא בתור, הידוע בשם הקוד "פוסטר". זהו המעבד הבא מבית אינטל, שאמור לצאת לשוק לקראת סוף שנת 2000 ותחילת 2001! מעבד זה אמור לפעול במהירות של 1 ג'יגהרץ (1000 מגה־הרץ!) ומעלה.

## Pokemon משתגע

לא רק היפנים אוהבים את Pokemon. בשבועיים הראשונים למכירת המשחק בגיים־בוי החדש בארצות־הברית נמכרו כמאתיים אלף עותקים שלו! זהו שיא למכירת משחק למסוף נייד בארה"ב. ביפן, אם אתם סקרנים, נמכרו כעשרה מיליון עותקים של המשחק במשך השנתיים וחצי האחרונות!

## עכבר השיש

Marble Mouse הוא עכבר חדש מבית Logitech. מדובר בשילוב של עכבר וכדור עקיבה. ניתן להזיז את הגדור במקום להניע את העכבר על הפד. המכשיר יצא החודש לשוק ומחירו בחו"ל כ־40 דולר.

## SideWinder Freestyle Pro

מיקרוסופט הכריזה על שיווק של מתקן זיהוי תנועה חדש. המתקן יארז עם המשחק Motocross Madness. מתקן מסוגל להבחין בתנועות השחקן (קדימה, אחורה, ימינה, שמאלה) ולתרגמן לתנועת הדמויות שעל מסך. מטרת הידית החדשה לשמש בעיקר במשחקים תלת־מימדיים כמו Descent III. מחיר הידית בחו"ל 75 דולר.

# הפלייסטיישן מוביל

מספר דיווחים הגיעו החודש אל מערכת פריק וכולם מצביעים, שהפלייסטיישן עדיין מוביל בתעשיית משחקי הטלויזיה בצורה ניכרת ומרשימה.



- דו"ח של TRST מצביע על עליה של 97 אחוז במכירת מכשירי הפלייסטיישן בארה"ב, מאז המכשיר הוזל ל־129 דולר. המדד של TRST מראה, שהפלייסטיישן נמכר פי שניים מכל מתחריו ביחד (מדובר בעיקר בהשוואה מול הנינטנדו־64 והסאטורן). סגן הנשיא של סוני בארה"ב, קאז הירארי אמר: "הנתונים מוכיחים באופן ודאי, שהפלייסטיישן הוא מסוף המשחק מספר אחד והוא המוביל העיקרי של תעשיית המשחקים."
- דו"ח נוסף TRST בודק את מכירת המשחקים. ברשימת עשרת רבי־המכר שוב יש שליטה מרשימה לפלייסטיישן עם שישה משחקים. ארבעת המשחקים הנותרים הם של הנינטנדו־64. להלן הרשימה



Madden '99 - פלייסטיישן (בתמונה משמאל)
NFL Gameday '99 - פלייסטיישן
Parasite Eve - פלייסטיישן
Goldeneye 007 - נינטנדו־64
WWF Warzone - פלייסטיישן
WWF Warzone - נינטנדו־64
Banjo-Kazooie - נינטנדו־64
NFL Blitz - נינטנדו־64
Crash Bandicoot 2 - פלייסטיישן
NFL Blitz - פלייסטיישן

- דו"ח שלישי מגיע אלינו מיפן. שם נבדקו 700 רשתות וחנויות משחקים. 70 אחוז מכלל המשחקים הנמכרים ביפן הם לפלייסטיישן. 25 אחוז לגיים־בוי הישן, 2 אחוז לסאטורן ובקושי אחוז אחד לנינטנדו־64!
- יואיצ'י קובאיסאשי, מומחה יפני ידוע אומר: "סוני לא צריכה לחשוש מהדרימקאסט. סגה אמנם תנגוס נתח כלשהו מהשוק, לפחות בהתחלה. נתח זה רק יחזיר לסגה חלק מהמעמד שלה לפני כישלון מערכת 32־הביט של הסאטורן.. סוני מסוגלת ליצר בקלות מכשיר הדומה בביצועיו לדרימקאסט. אני מציע ללקוחות של סוני להתאזר בסבלנות ולא למהר לעבור למכשירים חדשים אחרים."
- למרות הדיבורים על המשבר הכלכלי הכבד, שפוקד את שווקי המזרח הרחוק, IDSA, איגוד התוכנה האמריקאי, מדווח על צמיחה משמעותית. בסקר שפורסם בחודש שעבר, האיגוד מוסר נתונים המצביעים על גידול משמעותי בתעשיית משחקי המחשב ומשחקי הטלויזיה. לדעת עורכי הסקר, בארצות־הברית ירכשו השנה 30 מיליון מסופי טלויזיה לעומת 6 מיליון לפני שנתיים. גידול ניכר ישנו גם בשוק המחשבים. בכל בית שני בארצות־הברית יש כיום מחשב. תעשיית הבידור הממוחשב נחשבת כיום לתעשיה בעלת קצב הגידול המהיר ביותר מכל שטחי הבידור באמריקה.
- הגיים בוי מוביל. מי היה מאמין: משחק שיצא לגיים־בוי מוביל את מצעד להיטי המשחקים ביפן! עובדה, המשחק Pocket Monsters Pikachu נמכר בקצב של למעלה מ־100 אלף עותקים בשבוע, לעומת 60 אלף עותקים שנמכרו מהמשחק Metal Gear Solid, שיצא לפלייסטיישן! המעניין, שזהו המשחק היחיד של נינטנדו הנמצא ברשימת עשרת המשחקים הגדולים של יפן! כל יתר המשחקים יצאו לפלייסטיישן.

## Psygnosis מכחישה

חברת Psygnosis הכחישה את הידיעה לפיה חברת Eidos עומדה לרכוש אותה. דובר החברה אמר: "ל־Psygnosis אין קשר ואין עתיד עם Eidos ובכלל אין טעם לדבר על הנושא או על השמועות החסרות כל שחר."

## ו־Psygnosis מצמצמת

חברת משחקים Psygnosis החליטה לסגור את יחידת הפיתוח שלה בעיר מנצ'סטר באנגליה. יחידה זו כללה צוות של 75 עובדים. דובר החברה אמר: "לפי הערכתנו, יחידה זו לא היתה מספיק כלכלית. בימים קשים אלו צריך לצמצם הוצאות ולבטל פרוייקטים שלא יצדיקו את עצמם." אפשר להבין מכך, שכמה משחקים, שפותחו באנגליה לא יצאו לשוק. עדיין לא קיבלנו מידע על אלו משחקים בדיוק מדובר.

## הפסיכולוגים יסווגו

המועצה הבריטית לסיווג סרטים, ובקיצור הצנזורה, ביקשה את חוות דעתם של פסיכולוגים מומחים, כדי שיסווגו למענה את המשחק Carmageddon II: Carpocalypse Now. הצנזורה הבריטית סבורה, שהמשחק פותח בצורה מופרעת ועלולות להיות לו השלכות נפשיות חמורות על כל מי שישחק בו. זו הפעם הראשונה, שהמועצה הבריטית לסיווג סרטים מבקשת את חוות דעתם של פסיכולוגים.

## מזל טוב לגיים־בוי

לא רק הדרימקאסט יצא החודש לשוק, גם הגיים־בוי הצבעוני של נינטנדו! זה יקרה בדיוק ב־23 בנובמבר. המכשיר יהיה בצבע סגלגל ויצא לשוק יחד עם ארבעה משחקים: Tetris DX, Pocket Bomberman, Quest For Camelot ו־Game And Watch Gallery 2. האם הגיים־בוי החדש יצליח לשחזר את ההצלחה המדהימה של קודמו? הגיים־בוי הישן נחשב למסוף המשחק הנייד הנמכר ביותר בעולם. עד היום הוא ממשיך להמכר בקצב טוב מזה של הנינטנדו־64!

## משימה אפשרית בהחלט

המשחק Mission: Impossible, שיצא לפני מספר חודשים לנינטנדו־64 שבר את מחסום מיליון העותקים. המשחק נחשב לאחד מעשרת המשחקים הנמכרים ביותר של נינטנדו־64.



# Dreamcast™

# מגיע החודש!

**זה יקרה בדיוק בסוף החודש הזה! מכונת החלומות של סגה תפרוץ לשוק היפני בסערה. העולם כולו מצפה לרגע בדריכות. מדי יום אנו מקבלים עוד ועוד חדשות הקשורות להשקת המכשיר. לפניכם לקט של ידיעות נבחרות.**

* נקבע המחיר לפלייסטיישן: קצת פחות מ־30 אלף ין. קצת קשה להבטיח לכם את המחיר, כאשר שוקי ההון בעולם משתנים כל יום עם שיאים חדשים לשערי המטבעות. נכון לרגע זה, להערכתנו, מדובר בכ־220 דולר, שהם כ־950 ש"ח. המכשיר כולל מודם 33.6K.
* חברת Rage Software תשווק את המשחק Incoming כבר עם השקת המכשיר לשוק. זהו המשחק השישי שיצא באותו היום של השקת המכשיר ביפן.
* Virtua Fighter RPG עומד להיות אחד המשחקים הגדולים של סגה בכל הזמנים. זהו משחק הרפתקאות, שישלב גם קצת אקשן ומכות. במשחק יש 500 דמויות שונות! יו סוזוקי עבד עליו כשלוש שנים והוא אומר: "המשחק הזה מסכם את 15 שנות הניסיון שצברתי כאן בסגה. יש בו את כל מה שאני יודע לעשות." אגב, השם של המשחק עדיין לא סופי. בסגה מכנים אותו "פרויקט בארקלי". המשחק יצא לשוק בחודש דצמבר הקרוב.
* Godzilla Generations הוצג החודש בטוקיו. זהו משחק נחמד אבל בהחלט לא מדהים. המשחק מאפשר לשחק את לטאות הענק או להטיס כמה ממטוסי־הקרב נגד הלטאות.
* קפקום, שקיבלה לאחרונה את ערכת הפיתוח עבור הדרימקאסט הודיעה, שהיא מקווה למכור לפחות מיליון עותקים מהמשחק Resident Evil, שיצא למכשיר. לגירסת הדרימקאסט יקראו PowerStone.
* קריסטל דיינמיקס הודיעה, שהיא תיצר בעיקר משחקים חדשים עבור הדרימקאסט. "למדנו מלקחי העבר. אנו לא נעביר משחק ממכשיר אחד למכשיר שני. לכן, משחקים כמו Gex יוסבו לדרימקסאט רק אם תהיה דרישה ממש חזקה מצד הלקוחות. באופן כללי, כיום אנו נגד הגישה, שאותו המשחק מופיע על מספר מכשירים בשינויים קלים."

## Croc ברשימת המיליון



סוני הודיעה, שהמשחק Croc שבר את מחסום מיליון העותקים ונכנס לרשימת "הגדולים" של הפלייסטיישן. המשחק נמכר בארצות־הברית תמורת 30 דולר בלבד, שהם כ־120 ש"ח.

## Quake חוזר

חברת ID החליטה להחזיר את המשחק Quake אל מדפי החנויות. המשחק יארז עם שתי חבילות של משימות: Scourge of Armagon ו־The Dissolution of Eternity. כל המארז ימכר בחו"ל תמורת 35 דולר בלבד.

## משחקים עם המחיר

יחידת משחקי הספורט של אלקטרוניק ארטס הודיעה, שהמשחקים שלה יוזלו בכ־10 דולרים למשחק. משחק שכבר הוזל הוא NBA Live '99 ומחירו בארה"ב 50 דולר. הסיבה להוזלה: התחרות הקשה מול משחקי הספורט של חברת Acclaim. המשחקים של Acclaim נמכרים עדיין ב־60 דולר למשחק. עכשיו צריך לקוות, שהתחרות הזו תגיע גם לארץ...

## הכוכבים של Activision

חברת Activision חתמה על הסכם למשך 10 שנים עם Viacom להפצה בלעדית של כל המשחקים המבוססים על סרט הקולנוע החדש בסידרת מסע בין־כוכבים Insurrection. המשחקים יצאו על כל מסופי המשחק.

* סגה חתמה על הסכם עם מיקרוסופט לשילוב ה־WebTV עם הדרימקאסט. תקליטור התוכנה יארז בקרוב עם המכשיר, כדי לאפשר גלישה קלה באינטרנט.
* בסגה מפתחים תוכנה מיוחדת בשם Dream Flyer. תוכנה זו נועדה לאפשר משלוח וקבלה של דואר אלקטרוני בקלות. התוכנה תאפשר לשלב בדואר קטעי אנימציה ועוד. בסגה מפתחים, במקביל, את המקלדת שתמכר יחד עם התוכנה.
* סוניק מאחר להגיע! אמנם לא התקבלה אף ידיעה רשמית מסגה, אך השמועות מדברות על־כך שהמשחק החדש של סוניק יגיע באיחור של חודש, רק לקראת ה־17 בדצמבר!
* נאמקו הצטרפה לקבוצת הפיתוח של הדרימקאסט. הצטרפותה של נאמקו הפתיעה מאד את סוני. נאמקו היתה אחת ממפתחות המשחקים החשובות ביותר לפלייסטיישן. נוסף לנאמקו הצטרפו החודש לרשימת המפתחות חברות רבות ובהן Accolade, Hasbro Interactive, Konami, Mindscape, Take 2 ו־THQ.
* The Duck Corporation הודיעה על הסכם עם סגה לשימוש בטכנולוגיה שלה לדחיסת קובצי וידיאו בדרימקאסט.
* תקלה התגלתה בערכת הפיתוח שסגה סיפקה לחברת Rage Software. התקלה, ליתר דיוק, הבאג, לא איפשר למפתחי המשחק Incoming להעלות אותו על מכשיר הדרימקאסט. במילים פשוטות, לא היתה תאימות בין מכשיר הדרימקאסט לבין ערכת הפיתוח שלו. דובר חברת Rage Software אמר, שהתקלה לא תעצור את פיתוח המשחק. "אנו נפתור את הבעיה כדי שהמשחק יצא לשוק במועד השיווק של המכשיר."
* לארה קרופט "הבריזה" לסגה. הגברת הראשונה של תעשיית המחשב לא תככב על הדרימקאסט של סגה. הדובר של Core Design אמר: "Tomb Raider לא יצא לדרימקאסט. אני לא יכול לומר אם מדובר בשיקולים טכנולוגיים או אחרים."
* סגה הגיעה לפשרה עם חברת 3Dfx. בשנת 1977 סגה מסרה קלטת וידיאו עם מידע טכני מסווג ל־VideoLogic ול־NEC לצורך פיתוח הכרטיס הגרפי של הדרימקאסט. הקלטת סופקה לסגה על־ידי 3Dfx, שקיוותה לפתח את הכרטיס הגרפי עבור המכשיר. 3Dfx תבעה את סגה לדין בטענה, שהיא הפרה את החוזה עימה, יצרה תחרות עיסקית לא הוגנת והשתמשה בסודות מיקצועיים בצורה לא הוגנת. החודש סגה הודתה באשמות נגדה והגיעה להסכם, לפיו תשלם 1.4 מיליארד ין ל־3Dfx שהם כ־10 מיליון דולר.
* סגה הכריזה על הסכם עם חברת Turbine לפיתוח משחקים רבי־משתתפים דרך האינטרנט עבור הדרימקאסט. שתי החברות כבר הכריזו על משחק עתידני מתרחש בחלל, שיאפשר לאלפי שחקנים לשחק בבת־אחת.
* את רשימת המשחקים החדשים וסקירה קצרה עליהם תמצאו במדור "אוטוטו".
* ולכל מי שמעוניין גם במידע הרשמי על המכשיר, להלן כתובתו באתר של סגה:
http://www.sega.com/spotlight/features/dreamcast/



## StarCon נדחה




חברת Accolade הודיעה על דחיה בשיווק של StarCon. זהו המשחק השלישי בסידרת Star Control. מקורות בחברה מסרו, שכרגע יש כמה בעיות עם הפיתוח של המשחק. המשחק עובר שינויים די משמעותיים, לעומת התכנון הראשוני. טרם נקבע תאריך לשיווק המשחק, אך ככל הנראה, לא נזכה לשחק אותו לפני קיץ 1999.

## לקנות את זלדה בחינם

זה קרה באמריקה! Legend of Zelda: The Ocarina of Time, משחק שמחירו הרשמי 60 דולר, "נמכר" בחינם! ליתר דיוק, רשת החנויות "אלקטרוניק בוטיק" איפשרה להחליף את המשחק בתמורה לשלושה משחקי נינטנדו־64 אחרים, במצב שלם, באריזה, עם ספרון ההדרכה. כל מי שהגיע לחנות עם שלושה משחקים כאלה עד סוף חודש אוקטובר יכול היה לקבל, בחינם, את המשחק החדש של זלדה! אגב, החברה הסכימה להחליף גם ארבעה משחקי פלייסטיישן בתמורה לזלדה! ומה עשו עם המשחקים הישנים? הפכו אותם למשחקי ספריה.

## ה־Voodoo 2 מוזל

חברת Creative Labs הודיעה על הוזלת כרטיסי ה־Voodoo 2. מאיצי תלת־המימד הוזלו בין 30 דולר לכרטיס עם 8 מגה זיכרון, ל־50 דולר עבור הכרטיס עם 12 מגה זיכרון.

## JogCon

ה־JogCon היא ידית משחק מיוחדת אותה פיתחה נאמקו במיוחד עבור המשחק Ridge Racer Type 4. הידית כוללת force feedback (רתע) ללא שימוש בבאטריות. טרם נקבע מחיר לידית.

# המלחמה בפיראטים




סוני, בשיתוף פעולה עם שלטונות המכס במיאמי ואירגון מפתחי התוכנה IDSA הצליחו לתפוס משלוח ענק של 40 אלף משחקים מועתקים. המשלוח מוערך בשווי של מיליון וחצי דולר! התקליטורים היו בדרכם מסין. "אנו מגינים על כל תעשיית התוכנה", אמר דובר סוני.

# ו...פשרה עם הפיראטים

נינטנדו הגיעה להסכם פשרה עם חברת Chee Mou מטאיואן, אשר במחסניה נתפסו אלפי משחקים מועתקים של נינטנדו. החברה הודתה באשמה, התנצלה באופן רשמי בפני נינטנדו והסכימה לשלם 52 אלף דולר פיצויים. שניים ממנהליה הבכירים של החברה נשפטו ל־16 ול־22 חודשי מאסר על־תנאי באשמה של הפרת זכויות יוצרים.

# המלחמה בשוק האפור

סוני הוציאה לשוק האמריקאי גירסה חדשה של הפלייסטיישן. כלפי חוץ אין שום הבדל. השינוי המהותי הוא בלוח־האם. במכשירים הקודמים הותקן לוח מדגם SCPH-7000 והוא הוחלף ללוח SCPH-7500. הסיבה להחלפה היא מלחמה ביבוא משחקים לא רשמיים לארצות־הברית. במילים פשוטות, משחקים בגירסתם היפנית. סוני אינה מרוצה מהסבת מכשירי הפלייסטיישן ל־"מכשירים־אוניברסאליים", כפי שחנויות רבות קוראות לזה בארץ. סוני רוצה לשלוט בשוק המשחקים באופן מוחלט. חשוב להדגיש, שלא מדובר במשחקים שהועתקו באופן לא חוקי, אלא במשחקים שיובאו לארצות־הברית לא על־ידי היבואניות הגדולות, אלא באופן יחידני על־ידי חנויות בודדות. הבעיה, שבארה"ב יש הרבה חנויות בודדות כאלו, המזדרזות להזמין משחקים בגירסאות היפניות, כחצי שנה לפני שהמשחקים יוצאים בגירסתם האמריקאית.

אגב, מסוני ישראל נמסר לנו, שבמעבדה של החברה יש הרבה מכשירים שעברו הסבה לאוניברסאליים וכתוצאה מכך התקלקלו. מכשיר אשר טופל והוסב במעבדה פרטית איבד את האחריות של סוני והתיקון כרוך בתשלום.

## ממשיכים לגדול

חברת Maxtor הכריזה על דור חדש של דיסקים. סידרת DiamondMax 4320 כוללת דיסקים בנפח של עד 17.2 ג'יגה ובמחיר של כ־400 דולר. פרטים נוספים תוכלו למצוא באתר האינטרנט של החברה: http://www.maxtor.com

## מה מעניין אתכם?

**מחקר שנערך לאחרונה באינטרנט חושף את תחומי העניין העיקריים של פריקים שונים בעולם. מסתבר, שהאקרים, צ'יטים והרג של טיפוסים מפוקפקים נמצאים בראש הרשימה.**

למעלה מ־75 אחוז מעוניינים במשחקים רבי־משתתפים דרך האינטרנט. לטענת המשיבים, הם העבירו את שליש מזמן המשחק שלהם במשחקי אינטרנט. 79 אחוזים מהם הודו, כי שיחקו רק באתרים שאיפשרו להם לשחק בחינם. 21 אחוז הודו, כי שילמו עבור המשחק דרך אתרי המשחקים באינטרנט. כל הנשאלים הביעו צורך בתשתית יציבה, שתאפשר לשחק באופן חלק ובלי בעיות. מסתבר, שכולם סבורים, שכל משחק צריך לתמוך באפשרות האינטרנט ושזו תינתן בחינם לרוכשי המשחק באופן חוקי!

מחקר אחר, שנערך באנגליה, מצביע על העובדה, שמשחקי מחשב עלולים להפוך להרגל ממכר. מסתבר, שבזמן המשחק המוח מפריש חומר הנקרא dopamine neurotransmitter, הידוע גם כסם הממכר "ספיד". לאחר תקופה מסויימת הגוף מתמכר לחומר והדרך היחידה להשיג אותו "בחינם" היא דרך משחקי מחשב...

# אותות ופרסים

שני אותות חולקו החודש. יש גם משחקים וחברות המועמדים לזכות בפרסים יוקרתיים. לפניכם רשימת הבולטים.

* המשחק Oddworld מועמד לקבל את פרס האוסקר בזכות קטעי אנימציה שלו. זו הפעם הראשונה, שקטע אנימציה מתוך משחק מחשב מועמד לפרס הקולנוע היוקרתי.
* המשחק Oddworld מועמד לקבל גם את פרס האקדמיה הבריטית לקולנוע ולאומנויות הטלוויזיה בקטגורית משחק השנה. משחקים נוספים, המועמדים לקבל את פרס זה הם GoldenEye ו־V2000. האקדמיה הבריטית מעניקה פרסים גם לתוכנת המחשב של השנה. בקטיגוריה זו מועמדים Gran Turismo, Unreal ו־Motorhead. פרסי האקדמיה הבריטית יחולקו ב־29 באוקטובר (לאחר שליחת עיתון זה לדפוס). את שמות הזוכים נשתדל לפרסם בגיליון הבא.



* חברת THQ זכתה באות חברת המולטימדיה לשנת 1998 של מדינת קליפורניה. האות מוענק לחברות שהראו צמיחה מתמדת במשך שלוש שנים רצופות. חברה מפורסמת נוספת, שזכתה באות המכובד בעבר היתה "דיסני אינטראקטיב".
* חברת ASC זכתה לאות החברה הצומחת של מדינת קונטיקט. האות מוענק לחמישים חברות מדי שנה. חברת ASC ניצבת במקום השביעי והמכובד.

# חלונות 98'

**המעבר מחלונות 3.1 לחלונות 95 היה משמעותי ביותר. המעבר מחלונות 95 לחלונות 98 הוא מזערי. היו תוספות, יש שיפורים - אין הפתעות ואין מהפכות.**

**מאת: יואב גורדון**

## מנקים את החלון

המעבר לחלונות 95 היה מאד משמעותי בהיסטוריה של המחשבים האישיים. מערכת חלונות 95 איפשרה להתנתק לחלוטין מסביבת ההפעלה המיושנת של DOS. סביבת ה־DOS הגבילה מאד את ביצועי המחשב. אפשר לומר, שהיא הפכה להיות צואר הבקבוק בדרך לביצועים רבי העוצמה של מעבדי הפנטיום החדישים. מי שזוכר, כד להפעיל את חלונות 3.1 היה צריך קודם כל להפעיל את המחשב דרך ה־DOS ורק אז להפעיל את חלונות.

התלות ב־DOS עיצבנה מאד את מיקרוסופט והיא פיתחה את חלונות 95. סביבת עבודה זו עצמאית ואינה מחייבת להתקין גם את ה־DOS על המחשב. להפך, אם אין לכם DOS היא עדיין מאפשרת להפעיל דרכה הדמיית DOS.

הפיתוח של חלונות 95 נמשך זמן רב מהמתוכנן. חלונות 95 קיבלה את שמה, לאחר שכינויים קודמים כמו "פרויקט שיקאגו" לא התאימו כי מיקרוסופט לא עמדה בלוח הזמנים. לבסוף, מאד בדוחק, מיקרוסופט החלה לשווק את חלונות 95 בסוף שנת 1995.

התוכנה יצא עם הרבה מאד באגים מעצבנים (שלא נזכיר אותם). מיקרוסופט שיחררה טלאי תיקון שונים. עדיין, הרבה מההבטחות לא עמדו במבחן המציאות. למשל, חלונות 95 היתה אמורה לזהות כל ציוד חומרה קיים ולהתקין אותו למחשב באופן אוטומטי. הרבה כאב פריקים דיווחו במשך השנתיים האחרונות, שהם התקשו להתקין אביזרים שונים. דוגמא נוספת: חלונות 95 היתה אמורה לאפשר הפעלת תוכנות ומשחקים ישנים בלי בעיה. העובדה היא, שמשחקים רבים נתקעו, עלו על המסך בלי צליל או בלי צבע או בלי תמיכה בעכבר וכדומה.

ריבוי הבאגים מצד אחד ושינויים מהותיים במבנה המחשבים החדשים חייבו את מיקרוסופט להוציא עידכון לחלונות 95. העידכון הזה הוא בעצם חלונות 98. אין כאן שינויים מהותיים מיוחד למי שעדיין משתמש במחשב שלו מלפני שנה־שנתיים, עם מעבדי פנטיום 1. כל מי שיש בידו מעבד פנטיום 2 יחוש בהבדלים הרבה יותר גדולים.

## פותחים את החלון

הנוף הנפרש בפני מי שיפתח את חלונות 98 אינו שונה בהרבה מקודמיו. המסכים יותר מודרנים ויותר יפים (גם שאלה של טעם אישי), אבל אין שינוי מהותי. השינוי העיקרי הוא בתמיכה בחומרה חדשה. חדי העין שביניכם יבחינו מיד בדפדפן האינטרנט, האקספלורר 4, המשולב יחד עם התוכנה. אני יכול להרגיע אתכם, שאני אישית עדיין מכור לנטסקייפ. וכן, לנטסקייפ 4 אין שום בעיה לפעול בצורה חלקה תחת חלונות 98!

אחד הדברים המשמעותיים ביותר הוא התמיכה בתקן IEEE. תקן זה יחליף עד סוף השנה הבאה את ה־IDE ואת ה־SCSI. התקן החדש מהיר בהרבה מקודמו ומאפשר העברת נתונים מהירה בין רכיבי המחשב השונים. מדובר במעין מעקף לצואר בקבוק כלשהו. (לא אפרט על החשיבות של ה־SCSI)

שינוי מהותי נוסף הוא ה־FAT32. זוהי מעין תוכנת המרה, המאפשרת לדחוס את הקבצים לתוך שטח דיסק יותר מצומצם. המילים פשוטות. על אותו דיסק שיש בידיכם כרגע (נניח 4.3 ג'יגה), ניתן לשמור יותר קבצים בלי להשתמש בתוכנות הדחיסה הרגילות כמו ZIP. וכאשר מדברים על קבצים חשוב להוסיף, שמנהל הקבצים הרבה יותר מהיר. פריקים רבים, שלא עובדים על חומרה חדישה במיוחד העידו בפני, שהם מרגישים כאילו המחשב שלהם קיבל דחיפה קדימה. מצד שני, ניהול הזיכרון הפנימי של חלונות 98 מתחנן ל־64 מגה! למרבה המזל, הזיכרון הפנימי לא יקר בימנו.

אחד החידושים מעניינים של חלונות 95 הוא התמיכה במספר מאיצים גרפיים ומסכים בבת אחת! על אותו המחשב ניתן להתקין יותר ממאיץ גרפי אחד ויותר ממסך אחד ולראות, על כל מסך, דברים שונים. למיקרוסופט כבר יש משחק התומך בשגעון הזה: Flight Simulator 98. כן, על מסך אחד תוכלו לראות את המפות, על מסך שני מבט מאחורי הזנב של הטיסה, על מסך שלישי את המכוונים וכן הלאה. עוד לא ניסיתי את האפשרות הזו אבל אני מוכרח להודות, שהיא נשמעת מאד מפתה!

כלי נוסף, שכרגע משולב בתוך המערכת של חלונות 98 הוא ה־DirectX. כרגע מדובר בגירסה 5.0. זה ודאי ירגיע פריקים רבים, שהסתבכו עם התקנת הממשק הזה. סביר להניח, שגירסה 6.0 כבר תהיה נוחה יותר להתקנה.

לקינוח, חלונות 95 תומכת בחומרה חדשה, שלא היתה קיימת בשוק לפני שלוש שנים. הדוגמא הבולטת ביותר הם כונני ה־DVD. לאלה, כמובן, צריך להוסיף הרבה כרטיסי וידיאו, מאיצי תלת־מימד, כרטיסי־קול חדשים, מודמים, מדפסות ועוד. צריך לזכור, שמרבית החומרות החדשות מגיעים עם דיסקט התקנה, הכולל את הדרייברים השונים. כך שגם אם חלונות 98 לא כולל אותם, אתם לא צריכים לדאוג. דבר חשוב נוסף, הקשור להתקנת חומרה: חלונות 98 תומכת טוב יותר בניגוד תקנים. מי שזוכר, היו הרבה בעיות בעבר בהתקנות פשוטות של עכבר, שלא איפשר למודם לעבוד, או מודם שהתנגש במדפסת וכן הלאה. כעת, המערכת יודעת לתמוך בתקנים ולמנוע את התנגשותם בצורה הרבה יותר יעילה. יתכן, שמדובר במעין "בגרות" של סביבת החלונות בכללותה.

## חלון למציאות

כל השיפורים וכל ההצהרות, כמו כל הדברים, מגיעים למבחן המציאות. כיצד כל השיפורים פועלים בשטח? האם התוכנות באמת פועלות יותר מהר? האמנם ההתקנה פשוטה?

אני מודה, שבאופן אישי לא הספקתי לבדוק ולהשוות את הביצועים של חלונות 95 מול חלונות 98. כרגע אני יכול לדבר יותר על תחושה ועל דברים ששמעתי מחברים טובים.

חלונות 98 דורשת יותר זיכרון פנימי לעצמה. זו הביקורת הגדולה שלי, בכלל, כנגד סביבת חלונות 95. זוהי מערכת הפעלה הדורשת מנוע חזק כדי להפעיל את עצמה. כדי להפעיל תוכנות אחרות היא נזקקת לעוצמה נוספת. התוצאה, שכדי להנות מכל הביצועים של חלונות צריך הרבה מאד עוצמת מחשב!

הדבר החשוב ביותר לחלונות 98 הוא הזיכרון הפנימי, המוכר בשמו

המקצועי RAM. אם אין לכם 64 מגה בזיכרון הפנימי צפויים לכם חיים קשים ומעצבנים. המערכת תקצה חלק מהדיסק כזיכרון פנימי מדומה, היא תרוץ אליו כל הזמן לצרכי קריאה וכתיבה וזה מאט מאד את העבודה. כאמור, צריך לשמוח שהזיכרון כיום יחסית זול. אישית אני ממליץ להיות מתקדמים ולהרחיב אותו אפילו ל־128 מגה! זה שווה כל שקל.

בהנחה שהמחשב שלכם מצויד היטב, צפויה לכם הנאה מרובה. משחקים כמו Unreal ו־Flight Simulator 98 פועלים נהדר על המערכת החדשה. אמנם השינוי אינו קיצוני, אבל כל שביב של שניה הוא מהותי בימנו. גם באולימפיאדה כבר מודדים מאיות של שניה...

חברים שהמחשב שלהם מיושן, יחסית, דיווחו על ביצועים בינוניים. כמה אפילו העדיפו להתקין מחדש את חלונות 95! (מדובר באמת בכמה זאבים בודדים). חלונות 98 שיפר את הביצועים במעט. כמה מחבריי טענו, שהם בכלל לא מרגישים בהבדל של ממש בביצועים.

## החלון כבר פתוח

התקנת חלונות 98 מאד קלה. המערכת תומכת במרבית המשחקים והתוכנות שיש ברשותכם. למעשה, כל תוכנה התומכת בסביבת חלונות 95, תתמוך גם בחלונות 98. אם יש לכם תוכנות מותקנות על הדיסק, כמו Word, או משחקים למיניהם, לא תצטרכו להתקין אותם מחדש. התקנת חלונות 98 לא תפגע בהם. היא תזהה אותם ואת כל כיווני המערכת והקיצורים בה השתמשתם בעבר ותשמור עליהם באופן אוטומטי.

מה לא פועל על חלונות 95? עד עכשיו גילינו רק סוג אחד של תוכנות שיזדקקו לעידכון. אלו תוכנות־עזר לטיפול בדיסק כמו Norton Utilities.

## לסגור את החלונות

לסיכום, חלונות 98 הוא צעד אחד קדימה לכל מי שיש ברשותו את המחשבים החדשים עם מעבדי פנטיום 2 במהירות 300 מגהרץ ומעלה, כונן DVD, מאיצים גרפיים חזקים וכדומה. על מחשבים אחרים לא יורגשו שיפורים.

למערכת יש שני חסרונות בולטים: דרישת זיכרון פנימי מאד מורחב ומעט מדי שיפורים ותוספות עבור אלו שכבר יש להם חלונות 95. חשוב לזכור, שמרבית המשתמשים לא מנצלים את כל הפונקציות הרבות של מערכות ההפעלה. משתמש ממוצע מגדיר לעצמו כמה קיצורי דרך ואחר־כך משתמש רק בפונקציות של העתקת קבצים, מחיקה, שינוי שם, חיפוש ואולי עוד כמה פעולות עליהן לא חשבתי. כלומר, המערכת הענקית משמשת אותנו למספר מועט ביותר של פעולות. יתר הביצועים מיועדים לתמיכה בתוכנות בהן אנו משתמשים.

מרבית האנשים לא טורחים לקרוא את ספרי ההדרכה ואפילו אין להם מושג מה המערכת כוללת ומה היא מסוגלת לבצע. זהו כבר באג אנושי, העובדה, שכמו שאנו מנצלים בקושי 10% מהיכולת של המוח, אנו מנצלים בקושי 10% מהשכל של המחשב...

http://www.microsoft.com

# האנציקלופדיה לבעלי החיים

האנציקלופדיה לבעלי החיים תחשוף בפניכם את כל מיני היונקים החיים בארץ. התוכנה הינה האנציקלופדיה היחידה הכוללת מידע מקיף ומעודכן על כל הסדרות, המשפחות ו־124 המינים של היונקים שנצפו בארץ.

האנציקלופדיה נכתבה על ידי ד"ר אבי ארבל (ד"ר לזואולוגיה) ובשיתוף של מיטב אנשי המדע והזואולוגיה, החברה להגנת הטבע וטבע הדברים.

האנציקלופדיה זכתה בפרס מו"ח לשנת 1998 ואושרה על ידי משרד החינוך.

בתוך הקופסה כרטיסי כניסה חינם לספארי ברמת־גן, לפארק הקופים, לחי כיף, לגן הזואולוגי־בוטני ו־20% הנחה בחברות ב"חברה להגנת הטבע".

* כולל 300 תמונות צבע מרהיבות.
* כולל 120 מפות תפוצה.
* כולל 58 קטעי וידאו.
* מאות דפי מידע הכוללים: תאור כללי, חושים, נתוני תפוצה, מידע על תזונה, חיזור ורבייה, פעילות, הקשר בין בעל החיים והאדם.
* ממשק גרפי מרהיב ונוח לשימוש.

# מסלולון 99

תוכנות המסלולונים למיניהן מהוות את הפתרון ממוחשב לחיפוש אתרים, כתובות, נופש וטיולים.

**מסלולון אזור** (11 אזורים שונים): המסלולים האזוריים כוללים אזורים שונים כמו: הרצליה, רעננה, כפר־סבא, הוד השרון, רמת השרון, תל־אביב, אשדוד, אשקלון, קרית־גת ועוד.

* מפות האזור מפורטות עד לרמה של רחוב, שביל להולכי רגל ומספרי בתים.
* מידע על מיקום בתי מרקחת, בתי קולנוע, תחנות דלק, מלונות ועוד.
* אפשרות לתכנן מסלול מכל כתובת באזור לכל כתובת אחרת דרך מספר מוקדים לפי המרחק או הזמן הקצר ביותר.
* תכנון מסלולים, בהתחשב בכווני נסיעה ואיסורי תנועה מעודכנים.
* שינוי תצוגה בכל קנה־מידה דרוש.
* שמירה והדפסה של מפות.
* איתור כל כתובת או מקום ציבורי בקלות ובפשטות.
* חיפוש אתרים לכתובות בסביבה מוגדרת.
* עזרה מפורטת בחוברת הוראות הפעלה ובקובץ פנימי בתוך התוכנה.
* מתמזג בתוך המסלולון הבין־עירוני נופש וטיול.

**המסלול בין־עירוני:** כולל מידע



מפורט מלווה בתמונות על כל אתרי הנופ
והטיול בארץ.

* מידע על מסעדות, בתי מלון, פסטיבלי
ועוד.
* בניית מסלולים מעיר לעיר וקבלו
תוצאות בדו"ח ובמפה כולל מרח
בק"מ וזמן נסיעה.
* חיפוש פשוט של כתובות ואתרים לפ
נושאים: תחנות דלק, בנקים, בת
מרקחת ועוד...
* שינוי תצוגה בכל קנה מידה נדרש.
* שמירה והדפסה של מפות מדויקות.
* משמש כממזג של כל המסלולוני
האזוריים (ניתן למזג אותו עם כ
מסלולון אזורי ולקבל פירוט על אות
אזור).

**המסלולון השלם:** המסלולון השל
כולל את כל התכונות של המסלולוני
העירונים ויתרה מזאת:

* הקראת תוצאות בקול על פי דרישה
יכול המשתמש לשמוע את תוצאות
חישוב המרחק והמשך הנסיעה בהקרא
אוטומטית על ידי המחשב.
* למסלולון יש אפשרות חיבור למערכת
איתור מלווינים (GPS). אופציה זו לפי
דרישה בהתאם לסוג המכשיר.
* כל הרוכש מסלולון שלם מקבל ספר
טלפונים של בזק על פי תוכנת דבש,
מדריך מפה לנופש וטיול ואטלס מהודר.



# הזמן הצהוב

המדור לכתובות אינטרנט בנושאי משחקים: חדשות אינטרנט, תוכנות ציבוריות, גירסאות הדגמה, בוחני ביתא וכל מה שמעניין אתכם. זמן הורדת הקבצים מהרשת על אחריותכם בלבד!

## Need For Speed III: Hot Pursuit



מחפשים קצת מהירות? שלוש מכוניות מהירות במיוחד מחכות לכם באתר המשחק Need For Speed III.

http://www.needforspeed.com

## NASCAR Pinball

סיירה פתחה אתר למשחק NASCAR Pinball. האתר כולל את המידע הרגיל: סוגי השולחנות, תמונות מסך וגם מידע על אסטרטגיות משחק מיוחדות.

http://www.nascarpinball.com

## Knights And Merchants

חברת Interactive Magic פתחה אתר למשחק Knights And Merchants. המשחק כולל תמונות ומידע על המשחק.

http://www.imagicgames.com/mediaroom

## Shattered Reality

חברת KO Interactive הכריזה על סימולטור קרבות תת־ימי. תמונות ראשונות ומידע על המשחק ניתן למצוא באתר החברה:

http://www.ko-interactive.com/shatteredreality.htm

## Heavy Gear 2



Activision פתחה את האתר למשחק Heavy Gear 2. האתר כולל את גירסת ההדגמה של המשחק. גירסת ההדגמה כוללת משימה אחת שלא תהיה במשחק הסופי!

http://www.activision.com

## אמן צעיר

רוצים לשלב את יצירת האמנות שלכם במשחק Starsiege של חברת Dynamix? אם כן, אתם מוזמנים לגלוש אל אתר החברה ולקבל את הפרטים המלאים על התחרות האומנותית שהחברה עורכת בימים אלו. יצירות נבחרות ישולבו במשחק ויזכו את האמנים בפרסים שונים.

http://www.starsiegeplayers.com/escontest.html3/

## שינוי שם

אתר המשחקים של מיקרוסופט, ה־ZONE, קיבל החודש שם חדש: MSN Gaming Zone. השם החדש נועד ליצור זיקה בין האתר לבין חברת מיקרוסופט. הכתובת באינטרנט לא שונתה.

http://www.zone.com

## Unreal Beta 2.16

האתר של המשחק כולל טלאים חדשים לשיפור ביצועי המשחק.

http://unreal.epicgames.com/versions.htm

## Shogo: Mobile Armor

כ־41 מגה שוקלת גירסת ההדגמה של המשחק הזה! חברת Monolith מאפשרת לכם להוריד אותו. גירסת ההדגמה כוללת שני שלבים על האדמה ובתוך רובוט ענק.

http://www.planetshogo.com/

# Age Of Empires



חברת מיקרוסופט העלתה לרשת את גירסת הניסיון של Age of Empires Expansion: The Rise of Rome. כל מי שיש לו את Age Of Empires המקורי והמלא יוכל להוריד את גירסת הניסיון של משחק ההמשך. חשוב לציין, שמשחק ההמשך המלא פועל באופן עצמאי ללא המשחק הראשון. פרטים נוספים תמצאו באתר החברה:

http://www.microsoft.com/games/aoeexpansion/

## Populous

אתר ה־shareware הגדול Download.com אשר כבר ליותר ממאה אלף פריקים להוריד את גירסת ההדגמה של Populous: The Beginning. גם אתם מוזמנים:

http://www.download.com

והאתר של החברה כולל מידע רב על המשחק כולל תמונות מסך, משחקי רשת ועוד.

http://www.populous.net

## Ancient Conquest

חברת MegaMedia העלתה גירסת הדגמה חדשה של המשחק Ancient Conquest. זהו משחק אסטרטגיה לשחקן יחיד או לרב־משתתפים, המתרחש בעולם המיתולוגי של יוון העתיקה. גרסת ההדגמה החדשה כוללת עוד שלוש מפות ומנוע בינה מלאכותית משופרת. אם כבר הורדתם את גירסת ההדגמה בעבר תוכלו להוריד כעת רק טלאי השלמה.

http://www.ancientconquest.com/

## Middle Earth

סיירה הכריזה על אתר המשחק Middle Earth. המשחק מבוסס על ספריו של טולקין, ההוביט ושר־הטבעות. "האתר יהיה מעין אטלס של Middle Earth," אמר דניאל ג'ימס, התסריטאי של המשחק. האתר יכלול מידע רב על המשחק עצמו ולקראת אמצע השנה הבאה יאפשר לכם להיות בוחני ביתא.

http://www.middle-earth.com

## Dethcarz

גירסת ההדגמה של המשחק כבר נמצאת על הרשת. שחקנים, שמרגישים שהם הצליחו להשיג תוצאה טובה יוכלו להעלותה אל האתר של המשחק. תוצאות טובות כמובן יכנסו לדירוג העולמי. לא נמסר לנו על פרסים לנהגים מהירים במיוחד...

http://www.melbournehouse.com/dethkarz




## Sound Blaster Live!




חברת Creative Labs על תוכנות רבות התומכות בכרטיס הקול החדש Sound Blaster Live. מידע על התוכנות ועל האפשרות להוריד אותן מהאתר של החבר תמצאו באתר עצמו:

http://www.sblive.com

## Titanic: Dare To Discover

עם כל־כך הרבה סרטים, ספרים ומשחקים בכלל לא ברור כיצד הטיטניק בכלל יכלה לטבוע... חברת Experts עומדת להוציא משחק הרפתקאות נוסף המתרחש במעמקי הים. פרטים על המשחק תמצאו באתר של החברה:

http://www.expertsoftware.com

## Akolyte

משחק חדש מבית Revenant. המשחק יצא לפי.סי. וככל הנרא גם לדרימקאסט. זהו משחק תפקידים והרפתקאות, הכולל מנוע מיוחד ללחשים. מידע רב על המשחק תוכלו למצוא באתר האינטרנט של החברה:

http://www.revenant.com

## Pig

המשחק הזה אולי לא הכי כשר בעולם אבל Team 17 החליטה להעניק למשחק החדש שלה את השם "חזיר". האתר של המשחק כולל יחסית מעט מידע, קצת תמונות וקצת שמועות.

http://pig.team17.com/

# הגיע הזמן

## משחקים שהגיעו ממש החודש לחנויות

**לוח הזמנים והמידע המופיע כאן נמסר על-ידי היבואנים**




### THE L.E.D. WARS

זהו משחק אסטרטגיה, הכולל מספר בלתי מוגבל של יחידות לוחמה. למשחק 16 שלבים לשחקן יחיד ו־20 שלבים למשחק רב משתתפים. ניתן לשחק אחד מול השני ברשת או באינטרנט. רמת המשחק ניתנת לשינוי לפי רמת המשחק של השחקן. קיימת גם אפשרות להכין מפות חדשות ותסריטים מקורים.

### DEMONSTAR

משחק מקיף, הכולל 18 שלבים, כאשר כל שלב ברמת קושי גבוהה יותר מקודמו. ניתן לשחק עם שני שחקנים נוספים על אותו מסך, כאשר השחקן השני יכול להצטרף למשחק בכל עת. המשחק כלל מחסן תחמושת של פצצות וטילים. כדי להרוס את האויב השחקן בוחר בנשק הרצוי. ההגנה על ספינת החלל נעשית על ידי קריסטלים ואנרגיות. במשך המשחק נאספים בונוסים ושלושה סוגים שונים של שיפורים, כגון רובי לייזר, תותח יון ותותח פלסמה. המוסיקה נכתבה על ידי בובי פרינס, שהלחין גם את המוסיקה ל־DUKE NUKEM 3D ול־DOOM, דבר המוסיף לאוירה של המשחק.

### WARHEADS

המשחק הוא סידרה של מאבקים פלנטריים בחלל. המשימה היא לנווט במערכת הכוכבים, לחפש ולהשמיד את המתנגדים ולהיות השורדים היחידים. לרשותך ספינות חלל משוכללות בעלות 5 מערכות הגנה ומחסן, הכולל 50 סוגים שונים של כלי־נשק. בנוסף ניתן לפתח מספר בלתי מוגבל של כלי־נשק על ידי עורך כלי־הנשק. אב, את הנשק המודרני שפיתחתם תוכלו לשלוח בדואר האלקטרוני לחבריכם, כדי שגם הם יהנו מהטכנולוגיה האישית שלכם.

המשחק מאפשר להגדיר גם אזורי משחק באינטרנט, לעקוב אחר הנעשה בגלקסיה בעזרת סטים והגדלות מיוחדות. התחרות יכולה להתבצע בין 10 שחקנים בו זמנית ברשת או באינטרנט. המשחק בנוי בטכנולוגיה מתקדמת ותומך ב־DIRECTX.




### 3 משחקי מילים לכל המשפחה

**טריוויה**: משחק שאלות ותשובות בידע כללי, המכיל למעלה מ־1200 שאלות ב־18 נושאים שונים, ביניהם: מן החי והצומח, אישים, ביטויים, סרטים, יהדות ועוד. לצד כל תשובה מופיע תיאור מפורט של התשובה הנכונה. לדוגמא: מיהו חוזה מדינת היהודים? לצד התשובה, בנימין זאב הרצל, יופיע התיאור: "מדינאי וסופר יהודי יליד הונגריה. כינס בבזל בשנת 1897 את הקונגרס הציוני הראשון, בו הוחלט על הקמת בית לאומי לעם ישראל בארץ ישראל. 1860-1904.

**משבצ־אות**: משחק מילים והגדות, שמטרתו לחשוף את המונח המסתתר מאחורי ההגדרה ולצבור את מירב הנקודות. משחק אינטראקטיבי, משעשע וחינוכי המכיל למעלה מ־1200 ערכים במגוון נושאים, כשלצד כל ערך מופיע תיאור מפורט של הערך עצמו.

**לינגו**: משחק המילים הטלויזיוני, המכיל כ־1,000 מילים בעברית. מטרת המשחק היא לגלות מילה עברית בת חמש אותיות ולצבור את מירב הנקודות.

שלושת המשחקים מיועדים לשחקן יחיד או לשני שחקנים.

המחיר: 99 ש"ח.

**דרישות המערכת:** תוכנת חלונות 95,8 מגהביט זכרון פנוי, כונן תקליטורים וכרטיס קול.

## MOTOCROSS MADNESS

הינו חלק מסדרת סימולטורי הנהיגה של מיקרוסופט (בהם CART RACING ו־ MONSTER TRUCK), מזמין את נהג האופנוע להינות מחוויה קצבית, מהירה ונועזת, במבחר תחרויות, פעלולים וקפיצות.

המשחק מעמיד בפני השחקן אפשרויות בחירה רבות ביניהן 30 אפשרויות למירוצי שטח, מירוצי מסלול מכשולים ומפגן פעלולי נהיגה. לאחר שבחר את הפעילות הרצויה לו, מתבקש השחקן לבחור את סוג האופנוע ומאפייניו ולצאת לדרך. במהלך המשחק ניתן לשנות את זווית הישיבה וכך לשנות את מרכז הכובד של האופנוע (חשוב ביותר בקפיצות ובהרמת גלגל קדמי). אפשרויות הבחירה הרבות מאפשרות אינספור צירופים, המבטיחים שעות רבות של הנאה ואתגר בכל משחק ונהיגה.

בנוסף למגוון המסלולים הקיימים, כולל המשחק עורך מסלולים המאפשר יצירת סביבות משחק נוספות.

MOTOCROSS MADNESS מתנהל כולו בסביבה תלת ממדית מרהיבה המתאפשרת הודות לשימוש בכרטיס מאיץ 3Dfx. המשחק מלווה באפקטים של אבק, תאורה וסאונד (צליל המנוע לדוגמא, משתנה בהתאם למהירות, ההילוך ומאמץ המנוע), ההופכים את המשחק לחוויה חיה ואמיתית.

MOTOCROSS MADNESS מאפשר משחק רב משתתפים דרך האינטרנט.

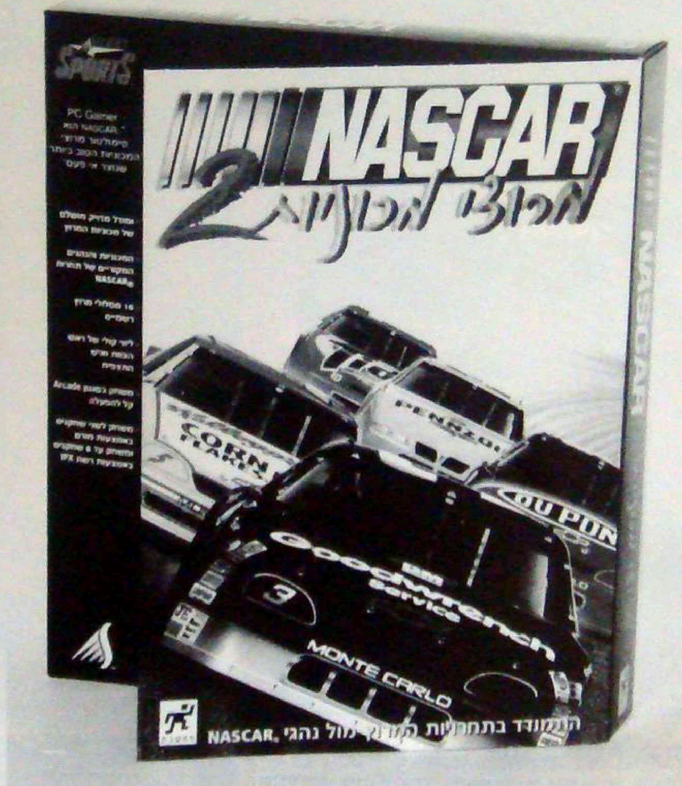
**דרישות המערכת:** מחשב פנטיום 133 מגהרץ, חלונות 95, זכרון פנימי 8 מגהביט, 60 מגהביט פנויים בקשיח, כונן סי.די.רום במהירות מרובעת ו־DirectX5.

המחיר: 259 ש"ח.

## NASCAR 2

בעקבות הצלחתו של NASCAR הוציאה חברת SIERRA SPORT מוצר המשך חדש ומעודכן: NASCAR 2. המשחק הוא סימולטור מרוצי המכוניות הטוב ביותר שנוצר אי פעם.

* מכוניות, נהגים ומסלולים מקוריים של תחרויות NASCAR 2.
* מצב ARCADE חדש, מהיר וקל, המאפשר לך להתחיל מיידית בנהיגה.




* ממשק מונחה עכבר מקל על הכניסה למרוץ.
* משחק רשת מאפשר התמודדות של 8 נהגים ברשת IPX.
* 16 מסלולי מרוץ רשמיים.
* מכוניות ונהגים מקוריים של תחרויות NASCAR.
* קצב מהיר של כוונון תמונה ופירוט גרפי מרהיב.
* מודל מדויק מושלם של מכוניות המרוץ.
* ניתן לעצב את סגנון מכוניתך בחנות עיצוב אביזרים.

# PAL

## V-2000

אחד המשחקים המרתקים ביותר שיצאו השנה לפלייסטיישן.

וירוס אגרסיבי מאיים להשמיד את אוכלוסיית כדור הארץ. הוירוס מתפשט אט אט על הכוכב והדרך היחידה להציל את אוכלוסיית הכדור היא ללחום בוירוס בעזרת רכב שנבנה במיוחד עבור המטרה.

המשחק מתנהל בסביבה תלת ממדית באוויר, ביבשה ובמעמקי הים.

המשחק מוגדר כמשחק אסטרטגיה ופעולה ודורש מיומנות, מחשבה ומלא אתגר.

הסאונד - תלת ממדי דולבי סראונד פרולוג'יק.

אחד הלהיטים הגדולים של השנה ומצוי בראש מצעד להיטי הפלייסטיישן בעולם, עם יציאתו לשוק. המשחק יצא גם למחשבים הביתיים.

## Spyro the Dragon

הסיפור מתרחש בממלכת דרקונים קסומה. ספיירו הוא דרקון תינוק המתרוצץ לרגלי הדרקונים הגדולים. מכשף מגיע לממלכה, מקפיא את כל הדרקונים ושודד את אוצרותיהם.

ספיירו, שלא הוקפא, יוצא למשימה המדהימה - שחרור הדרקונים מקפאונם ואיסוף אוצרות הממלכה מחדש.

משחק מרתק ומלא אתגר.

הדמות מקסימה והמשחק מוגדר כמשחק הרפתקאות המתאים לכל המשפחה.

סאונד - דולבי סראונד פרולוג'יק מלא.

מתאים לקונטרולר הרוטט בצורה מושלמת ומוגדר כמשחק ב־4 מימדים.



# Age of Empires: The Rise of Rome

## The Rise of Rome הוא בעצם תקליטור המשימות וההרחבות למשחק המצליח. התקליטור הזה נועד לשמור אתכם ברוח העניינים עד ליציאת המשחק השני




המשחק הראשון היה בהחלט טוב. באופן די מפתיע הוא אפילו זכה להצלחה בלתי מבוטלת עם הרבה מאד אוהדים ברחבי העולם. במשחק היו כמה באגים, שתוקנו במשך הזמן בעזרת טלאי תוכנה, אותם אפשר להוריד מהאתר של מיקרוסופט באינטרנט.

כתבה זו באה לסקור בעיקר את הדברים החדשים, שהתקליטור החדש מציע.

**משחקיות:** מאחר ומדובר בתקליטור משימות והרחבות, אין שום שינוי של ממש בשיטת המשחק. התקליטור כולל 20 משימות יחיד המחולקות לארבע קבוצות: Rise of Rome, Ave Caesar, Pax Romana ו־Enemies of Rome. המשחק מתחיל בשנת 400 לפנה"ס והוא עוקב אחרי ההתפתחות של האימפריה הרומית. זה מתחיל בביסוס האימפריה ובגבולותיה ונמשך עד משימות שנועדו לשמור על הגבולות ומלחמה בשודדי־ים. המשימות מאד מגוונות וכוללות מלחמה בים, מלחמה באזור הרי האלפים וגם טיפול במרד עבדים.

באפשרות של משחק רב־משתתפים יש עכשיו מפות גדולות, מפורטות, עם מספר חזיתות. מפות אלו מחולקות לסוגים: אגן הים־התיכון, אזור הררי וכדומה. מפות אלו מאפשרות אתגרים שונים. לפני הכניסה למפה צריך לקבוע את הנתונים כמו גודל האוכלוסיה. חלק מנתונים ניתן לשנות במהלך המשחק עצמו.

**תוספות:** המשחק כולל חמש יחידות צבאיות חדשות. חיל הפילים קיבל עוצמה עם נשק כבד חדש. הפרשים וחיל הגמלים מאפשרים לערוך תצפיות ופעולות גישוש מהירות. גם מרכבות הברזל חוזקו ומאפשרות הגנה ומתקפה טובות יותר. יש גם מקלעי סלעים. זהו נשק זול ויעיל, כאשר רוצים לבקע את חומות העיר הנצורה. לכרכרות הברזל הוספו להבים בגלגלים. כך הכרכרה יכול לגרום לנזק רב כאשר היה פוגעת באויב.

הטכנולוגיה בעידן הרומי גם כן התפתחה קצת. יש שיפורים מגוחכים אבל יעילים. למשל, ניתן להקריב את אחד מכהני הדת ובכך להפוך את יחידת האויב שמולך ליחידה משל עצמך! במשחק יש גם מחקר רפואי, המאפשר לאנשיך להחלים יותר מהר. טכנולוגיות נוספות יאפשרו לשכלל את כלי־הנשק ולהגדיל את האוכלוסיה.

המשחק: AoE: The Rise of Rome
המכשיר: חלונות 95
שיחק: עמית

## גרפיקה - 85%

כל התוספות של המשחק לא שינו את הגרפיקה. היחידות החדשות נראות טוב עם פירוט גרפי סביר. המפות הגדולות בהחלט מרשימות. באנימציה עדיין יש כמה פאשלות קטנות, כמו ספינות שיכולות לשוט על היבשה בטעות. לעיתים קשה לאמוד מרחקים וזה גורם לפגיעות מצד האויב (חושבים שנמצאים יותר רחוק מהאויב בזמן שבעצם נמצאים כבר בטווח החיצים שלו...) בכל מקרה, אם יש לכם אפשרות לשחק על מסך 17 אינץ ברזולוציה גבוהה זה בהחלט מומלץ!

## צליל - 80%

המשחק כולל כמה אפקטים קוליים חדשים. האפקטים טובים אך לא יחודיים. למרבה הצער, התוכנה מרבה להשתמש בהם שוב ושוב. מוסיקת הרקע, בעלת המקצב האיטי והאופי הקלאסי, קיבלה תוספת של עוד מנגינה או שתיים. המוסיקה מתאימה את עצמה לאוירת המשחק. חבל שקטעי המוסיקה קצרים מדי. כמה מהקטעים הם באורך של פחות מדקה.

## רמת השליטה - 84%

השליטה במשחק לא שונתה. התוספות השונות לא אילצו את המתכנתים ליצור מנוע מחודש של שליטה ביחידות או במהלך המשחק עצמו.

## רמת הקושי - 75%

מנוע הבינה המלאכותית של המשחק לא שונה. כמה תקלות מטופשות תוקנו וזה טוב. תיקונים אלו יכולתם לקבל גם אם רק הייתם מורידים את טלאי התוכנה מהאינטרנט. היה טוב, אילו "השכל" של היחידות שופר במקצת. כמה פעמים נתקעתי במהלך המשחק בלי לדעת מה בדיוק עלי לעשות. זה סתם מתסכל! המשחק עצמו לא קשה מדי ובהחלט לא יותר מסובך מקודמו.

האתגר במשימות השונות בהחלט רב ומהנה. טיפ חשוב: לבנות מהר את קו ההגנה כדי לבלום את הגל הראשון של התקפות האויב. זה המפתח להצלחה.

## אורך חיים - 86%

על מי שהיה זקוק לעוד נפח במשחק המקורי, קיבל אותו עכשיו. פריקים רבים נהנים לשחק את המשחק דרך שרתי-המשחקים באינטרנט. למעשה זוהי מטרת המשחק העיקרית. במשחק רב-משתתפים ניתן להעביר הרבה שעות של הנאה. במשחק יחיד המשחק יותר מצומצם ונגמר תוך כמה ימים. (תלוי בכישורים שלכם ובזמן שאתם משקיעים במשחק).

## ציון כולל - 85%

המשחק מהנה לכל חובבי הסגנון ובעיקר לכל אלו שהתלהבו מהמשחק הראשון. אהבתי את העובדה, שמלבד מפות נוספו ארבעה עמים. בשורה התחתונה, זהו בהחלט תקליטור הרחבה טוב ומהנה.

## באינטרנט:

אתר המשחק
http://www.microsoft.com/games/aoeexpansion/
מפתחי המשחק
http://www.ensemblestudios.com
שרת המשחקים של מיקרוסופט
http://www.zone.com







במשחק יש ארבעה עמים חדשים, שכולם ניסו לערער את יציבותה של האימפריה הרומית. לכל עם יש יתרונות וגם חסרונות. אנשי קרתגו ידעו להשתמש במרכבות אש, הגורמות לנזקים עצומים. יש להם גם כרכרות מהירות במיוחד וחיל פילים חזק.

ההלניסטים (יוונים) בעלי כוח התנגדות גבוה. העם השלישי הם המקדונים. והעם האחרון הם בני פלמירה (סורים) הידועים בעיקר בזכות הזהב שלהם. לארבעת העמים צריך להוסיף את האימפריה הרומית עם חייליה המיומנים היטב.

**לסיכום:** אם נמאס לך כבר מהמשחק Age of Empires, פשוט אין לך מה לקנות את המשחק הזה! מדובר בתוספות נטו למי שכבר שיחק והרגיש שהוא רוצה עוד. מצד שני, אם אהבת את המשחק, אם טרחת להכנס ל-ZONE (שרת המשחקים של מיקרוסופט באינטרנט), ודאי תרצה להנות מהתוספות החדשות. מיקרוסופט הקשיבה לעיצות הרבות שנשלחו אליה, האזינה לתלונות על תקלות שונות ובהחלט שיפרה מאד את המשחק. בזכות כל אלו, אורך החיים של האימפריה הוארך. זיכרו AOE 2: Age of Kings כבר בדרך...

# Grand Prix Legends

**חברת Sierra הביאה את העבר להווה, במשחק Grand Prix Legends. זהו משחק הרוצים שבו יש אוסף של כל המכוניות, המסלולים והנהגים הטובים ביותר בכל הזמנים.**



**המשחק:** Grand Prix Legends
**המכשיר:** פי.סי.
**שיחק:** צביקה צ'רני

## גרפיקה:

**עם מאיץ גרפי:** 85%
**ללא מאיץ:** 40%

גרפיקה (ללא מאיץ) ממש גרועה! סיירה פישלה ובגדול!!! אני מקווה שאף אחד לא ישווה את הגרפיקה ל"Bad Street, לטובת המשך קיומה של החברה... כמו שסיירה החזירה אותנו לעבר במרוצים ככה היא גם החזירה אותנו בגרפיקה! די טוב למי שיש מאיץ.

## צליל - 50%

אותו צליל כמו לפני 5 שנים! אני לא יודע בקשר למוסיקה, יש לי רק את גירסת הדמו ואין שם מוסיקה.

## רמת משחק - 65%

כרגיל, אותו דבר כמו תמיד. מכונית, כביש, הגה וזהו.

## אורך חיים - 60%

כנ"ל (לכמעט כל דבר כאן), אין שום שינוי. רק לאוהבי מרוצים שאוהבים את הסגנון הישן.

## ציון כולל - 65%

המשחק שווה למי שאוהב מרוצים מסגנון ישן, אני אישית די משתעמם מזה, אין שום חידוש. פשוט, עוד משחק מרוצים רגיל. כמובן, לא מומלץ למי שאין מאיץ גרפי.



הרעיון מוכר, מרוצים, מכוניות ו... זהו - סיירה לא מחדשת כלום!

הגרפיקה במשחק, עם מאיץ גרפי, היא ממש יפה, אבל ללא חידושים. ללא המאיץ הגרפי הגרפיקה ממש ממש גרועה!!! הייתי משווה את רמת הגרפיקה לאותה רמה של שיבוטי (CGA), סיירה התעצלה לעבוד על הגרפיקה ללא מאיץ גרפי!!! ואני פונה לכל האנשים ללא המאיצים הגרפיים (שאני לא נמנה ביניהם, יש לי - Voodoo 2 12MB בלי להשוויץ), המשחק לא שווה אגורה לפי הגרפיקה שלו ללא מאיץ.

הממשק כבר מוכר לנו, הסאונד, הכלו למעשה אין שום חידוש!!!

אז אתם שואלים את עצמכם, איך סיירה משווקת משחק שהכל בו אותו דבר?! אז! זו כל הגימיק של המשחק! במשחק זה ניתן לשחק כמעט את כל סוגי האינדי-קאר האפשריים! כל המסלולים הטובים ביותר שאי-פעם נבנו! וניתן לשחק נגד הנהגים הטובים ביותר! חוץ מהתירוצים האלה, אין שום סיבה לקנות את המשחק!

**אהבתי:** גרפיקה (עם מאיץ) חלקה וברורה, כשמתנגשים במשהו מתהפכים בצורה די מציאותית (מומלץ במהירויות ממש גבוהות!)

**שנאתי:** לא שנאתי כלום, חוץ מהגרפיקה ללא המאיץ - ממש בושה!, המשחק לא שינה כלום.

**מסקנה:** אם אתם הולכים לקנות משחק אחד השנה ואתם לא אוהבי מרוצים מושבעים. אז זה לא המשחק בשבילכם!



# Plane Crazy
## הפעלול משתלם




Plane Crazy - זהו מירוץ טיסה תלת ממדי שנותן לך חופש פעלולים עם שילוב מהירות. השחקנים שבוחרים את מטוסיהם, מקבלים בחירה להראות את ביצועיהם, במשך מצב האליפות יש שחקנים הקרואים "Crazy Aces" של המחשב שהם קשים, כדי לנצח צריך לעבור את הזמן שהם סיימו את המסלול ולהגיע לזמן טוב ביותר.

בזמן הטיסה, יעד השחקן הוא לעבור דרך נקודות מעבר ולהשיג את הזמן הטוב ביותר שהיה, פעולות גומלין כנגד היריב זה המפתח להצלחה במשחק, לא רק שהשחקנים יכולים להילחם אחד בשני על ידי התנשגויות אלא יש גם יריות, אפשרות לירות בתותחים ובכלי גלים, הדף ועוד... ,אפשרות להשתמש במאיצים למטוס, וכל מיני כלי נשק ומנועים מיוחדים.

**חידושים:** מירוצי אליפות, אינטרנט או רשת עד 8 שחקנים (שימוש ב־Lan, Heat, IP/TCP), פעלולי תלת־מימד הכוללים Goraud-shaded Course & Plane Graphics, שזה גרפיקה מדהימה ־ לא ראיתי עוד גרפיקה יפה כזאת. אפקטים של אור, מנועים מיוחדים, הרבה סוגי מצלמות.

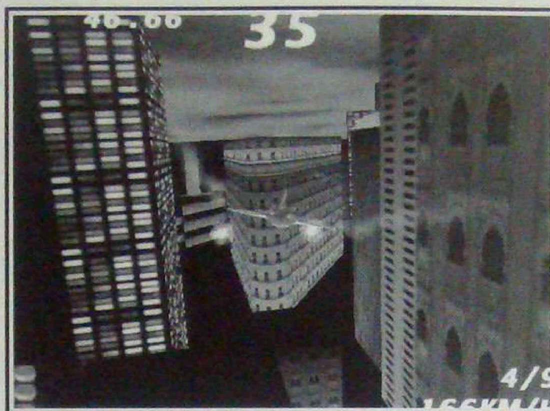
**המטוס:** 3 סוגי מטוסים שכל אחד מתאפיין בפעלוליו, בחירה לצביית המטוס, עידכונים למטוס כמו כוחות באויר.

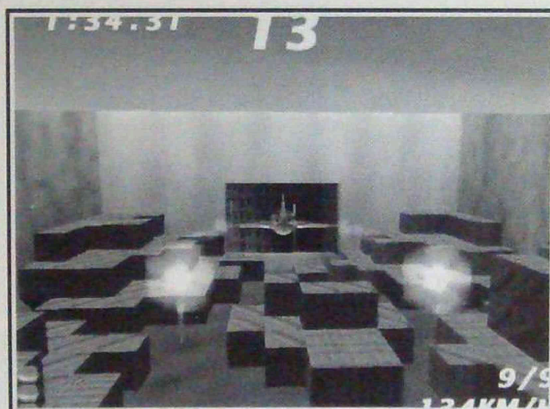
**המסלול:** 5 מסלולים מדהימים בגרפיקה ומיוחדים, שלב בונוס, 3 שלבי אימון למתחילים, אפקטים סביבתים מיוחדים, ועוד...

כשהתחלתי לשחק קיבלתי מטוס והתקדמתי במסלול כאשר עוד מטוסים טסו איתי, הייתי צריך לעשות פניות, לעבור במעברים מיוחדים, לקחת כל מיני כלי נשק ולהאיץ כדי להיות הראשון. המשחק מלא אקשן־מרהיב בגרפיקה שבו, סאונד טוב מאד ולמרות שסגה אף פעם לא עשתה משחקים מסוג זה - התפעלתי לטובה, משחק יפה מאד, סוחף ויכול למקר, המשחק יוצא מגדר הרגיל לא ציפיתי למשחק כזה שיבוא, למי שיש ג'ויסטיק שמיוחד לטיסה, ומסך 17 אינץ' יענה מכל רגע, הסאונד יפה מאד, דיבורים טובים, אבל הגרפיקה היא מיוחדת ומרשימה באמת, אם הייתי משווה אותה לסימולטור אחר - זה היה לוקח (סגנון של Big Red Racing), משחק המיועד לכל הגילאים וכיף לשחק בו.

**דרישות מינימליות:** פנטיום 166, 16 זיכרון, כרטיס קול, 75MB בהארדיסק, כרטיס מסך עם 2MB.

**מומלץ:** פנטיום 200, 32 מגה זיכרון, כרטיס קול, 150MB בהארדיסק, כרטיס תלת־מימד עם 4MB זיכרון או יותר (תומך 3Dfx Voodoo/Voodoo II).








**המשחק:** Plane Crazy
**המכשיר:** פי.סי. ותואמיו
**שיחק:** אשד אלוני

### גרפיקה - 99%
הגרפיקה מיוחדת ואיחודית, עוד לא ראיתי גרפיקה יפה כזאת כבר הרבה זמן, שימוש בכרטיסי תלת ממד ־ הכל מוגדש, מובלט ויש הרבה אפקטים של אור, הים נראה טוב, מיוחד!!!

### צליל - 80%
צלילים נחמדים, ואפקטים טובים.

### רמת משחק - 87%
ממשק שמצריך קריאה בחוברת, משחק מקורי מאד.

### אורך חיים - 85%
לאוהבי מרוצים ופעלולים למיניהם, משחק כיפי, וחדשני שיגרום לכם לשחק עוד ועוד אלא אם כן תהיה איזה תוכנית בטלויזיה או משחק שיותר מושך.

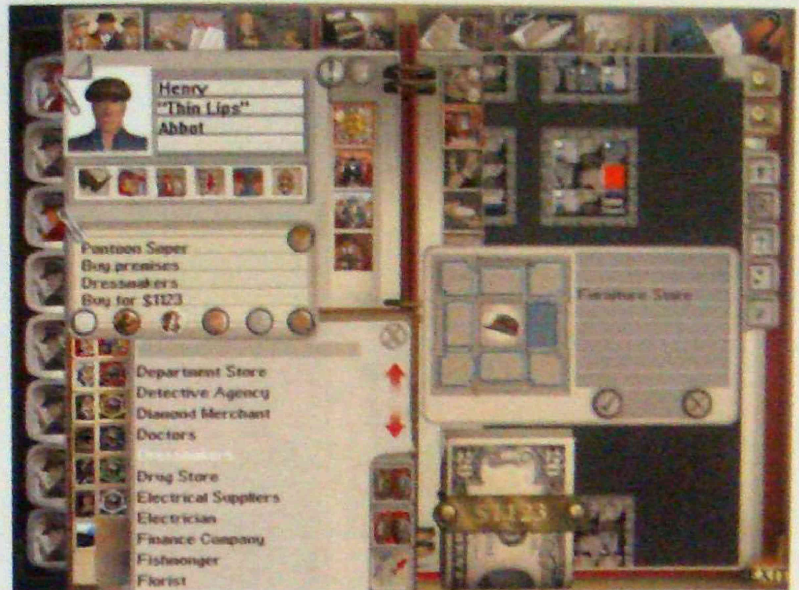
### ציון כולל - 85%
המשחק מיוחד, חדשני, סגנון שצריך להתרגל אליו(לוקח זמן), תנסו ותראו, מיוחד מאד!!! כן תהיה איזה תוכנית בטלויזיה או משחק שיותר מושך.

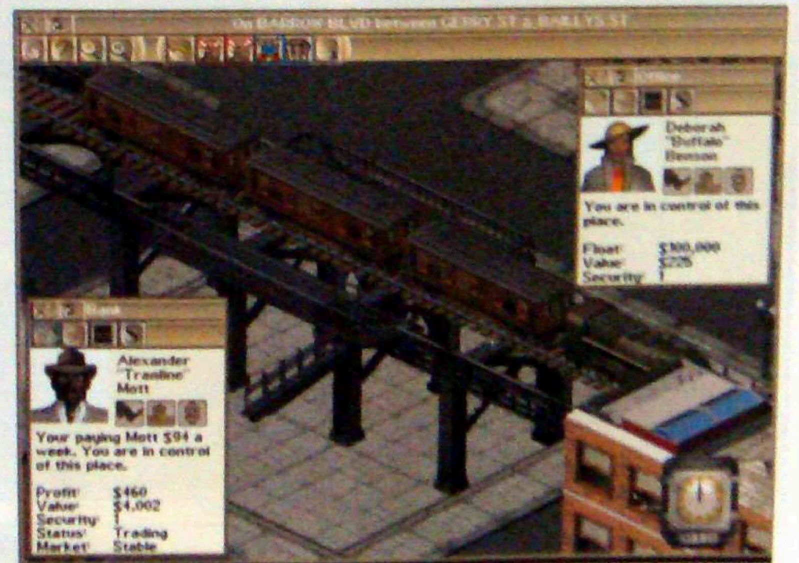
### באינטרנט:
http://www.segasoft.com

# Gangsters: Organized Crime

## בסוף חג סוכות, שודרה בטלויזיה סדרת סרטי "הסנדק". הסרטים עסקו במשפחת המאפיה החשובה בעולם. שילוב של דימיון ומציאות. האם תפקיד הסנדק מצא־חן בעיניכם? האם הייתם רוצים להיות "ראש־הממשלה" של המאפיה?

**מאת: יואב גורדון**




לאחרונה יצאו לשוק כמה משחקי "פשע", שעוררו את חמתם של המבקרים. אלו היו משחקים עקובים מדם, בהם היה עליכם להתקדם ללא מעצורים וללא רחמים. במשחק הזה הסיפור קצת שונה, ועדיין, כדי להתקדם בדרך לצמרת המאפיה עליכם להיות אכזריים ככל שנדרש. למרות זאת, אני סבור שהפעם המבקרים יהיו יותר מרוסנים. זהו אולי לא משחק חינוכי אבל זהו גם לא משחק בו תצאו רק כשידיכם מגואלות בדם.

השנה היא 1920. חובבי ההיסטוריה של המאה העשרים ודאי יודעים, שזו נחשבת לתקופה מאד רומנטית. בין מלחמות־עולם. כאשר התקשורת המודרנית החלה לצמוח, הטכנולוגיה החלה לחדור לכל מקום, ועדיין, האנשים היו די תמימים.

המקום - New Temperance, עיירה קטנה בסביבות העיר הגדולה שיקאגו.

המשימה - להשתלט על העיר למען המאפיה. אתה אמנם פושע קטן ונאלח אבל אתה תעשה הכל כדי למצוא־חן בעיני הסנדק ולזכות לקידום. פרושו של דבר: חיסול יריבים ואפילו להבחר לראשות־העיר.

המשחק משלב בין סגנונות שונים. מצד אחד יש בו אסטרטגיות כמו ב־SimCity: למשחק יש מנוע של בינה מלאכותית, המחולל תגובות שרשרת לכל מהלך שלך. מצד שני יש במשחק הרבה פעולה. עליך לחסל יריבים, לגבות דמי־חסות (פרוטקשין) ועוד. דבר אחד בטוח - המשחק הזה ילמד אתכם פרק גדול בעולם הפשע: איומים והפחדה, סחיטה, חטיפה, גניבה, שוד, שוד־מזוין, הריגה, חיסול, רצח ומושגי יסוד אחרים החשובים לכל פושע מתחיל. אם הוריכם לא ישמחו מהעובדה שתלמדו את ההבדל בין פשע אחד למישנהו, לפחות הם ישמחו לדעת שלמדתם כמה מילים שימושיות באנגלית...

שחקני האסטרטגיה יגלו משחק אדיר, עם מבחר גדול של אפשרויות ניהול, שליטה ובקרה על הנעשה בעיירה. זה מתחיל בבחירת הנתונים הראשונים הכוללים את השם שלך, הכינוי האישי, מצב האגו, מוצא (יהודי, איטלקי, רוסי, פורטוריקני...) המין שלך (זכר או נקבה) וממשיך לקביעת מאפייני העיר ניו־טמפראנס: גודל העיר, מספר סנדקי הפשע הקיימים כרגע בעיר, נגדם עליך להתחרות וגם קביעות התאמה למחשב האישי שלך בבית כמו הרזולוציה. כל התחלה מחודשת של משחק חדש תיצור עיר חדשה לגמרי, עם גיאוגרפיה שונה ונתונים חדשים. בצורה זו, אם המשחק ימצא־חן בעיניך, סביר להניח שתוכל לשחק אותו אינספור פעמים.

כל אחד מהגנגסטרים העומדים תחת פיקודך מאופיין בתכונות ובכישורים שונים. אין שני פושעים זהים. אחד טוב בהכנת פצצות ומטעני־חבלה, השני מצטיין בצליפה, השלישי נהג כישרוני, הרביעי טוב בעסקים, החמישי גונב ומכייס בזריזות רבה, וכן הלאה. בהתאם, כל פושע מצויד בכלי־רכב ובכלי־נשק המתאימים לאופי "מקצועו". אתה יכול להעסיק גם רואה־חשבון, שיעזור לך להלבין כספים ולחמוק באלגנטיות מתשלומי מיסים שונים. העסקת עורך־דין גם־כן חשובה בעולם הפשע. הוא ידאג לשחרר אותך ואת פושעיך בערבות והוא גם ידאג לחלץ אותך מבעיות משפטיות אחרות.

את הגנגסטרים האלו ניתן לקדם בסולם הפיקוד, ניתן לפטר אותם או סתם לתת לגנגסטר אחר הוראת "חיסול". מאחר ואנו עוסקים במאפיה, חשוב לזכור, שאף אחד לא מקבל את פיטוריו ברוח טובה ולכן לעיתים קרובות אין הרבה ברירות אלא לחסל את מי שאין בו צורך.

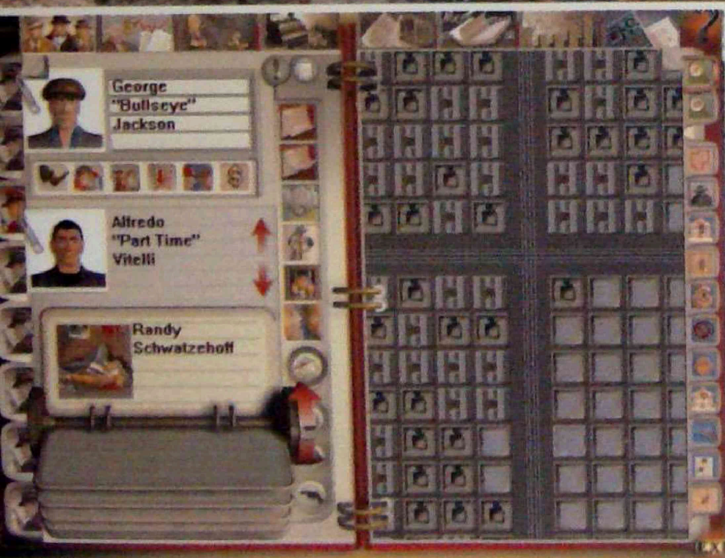
אחרי שקבעת את מערך כוח האדם שלך, אתה יוצא אל הרחובות. אתה מרחרח את השטח ובודק מיהם יריבך, מי יוכל להתגייס לשורות המאפיה הפרטית שלך ומהיכן יהיה לך קל להתחיל בהשתלטות על העיר. במקביל, אתה מתחיל להשפיע על העיר. אתה משחד פקידי עיריה, סוחט, מאיים וכמובן מחסל את מי שצריך. חיסול יריבים עלול לסכן את מעמדך מסיבה אחת עיקרית: המשטרה תבוא לחקור ועלולה לקלקל לך את כל התוכניות.

כסף ניתן להשיג בדרכים רבות. החל מכיוס אנשים ברחובות, דרך נטילת

דמי־חסות ועד לשוד מזוין. אולם ניתן לפעול גם בצורה חוקית. למשל, לקנות עסקים שונים כמו מסעדות ומכבסות ולנהל אותן ביושר.

"יושר" היא לא התכונה העיקרית שלך אבל אתה חייב לדאוג לתדמית. אם תוציא לעצמך מוניטין של חלאה, לא תוכל להתקדם במשחק. עד כמה שזה מוזר, מטרת המשחק היא להפוך אותך לראש־העיר. תפקיד פוליטי ומכובד למדי. זו הסיבה שעליך לדאוג להשאר תמיד נקי. עליך להרחיק מעליך את המשטרה, את העיתונות ואת הפוליטיקאים היריבים. כאשר יהיה בידיך כסף רב, כדאי ומומלץ לתרום למוסדות צדקה שונים כמו בתי־יתומים וכנסיות. תרומות אלו יקנו לך שם טוב בעיר. עובדה אמיתית, שאינה קשורה למשחק הזה דווקא, היא שמרבית ראשי המאפיה מעולם לא הואשמו במעשי רצח וכדומה. הם תמיד הצליחו להשאר נקיים. מאסרם של ראשי המאפיה היה בדרך־כלל בגלל בעיות עם שלטונות מס־ההכנסה ובגלל פשעים קטנים. הם תמיד הצליחו להשאר נקיים ולהיות מספיק מפחידים, כדי שאף אחד לא ילשין עליהם. עובדה היסטורית זו חשובה גם למשחק הזה...

כל הוראה שאתה נותן לוקחת זמן. זה לא בדיוק "קליק" על העכבר ויש ביצוע. עובר זמן עד שהפקודה מיושמת וזה בהחלט יוצר תחושה של עולם מציאותי. המשחק גם בנוי על בסיס של פעילות שבועית. כאשר כל הפיקודים מסיימים את המשימות שלהם, השבוע כאילו מתאפס ומתחיל מחדש. כאשר השבוע מתחיל, תקבל תמונה תלת מימדית של העיר, עם תנועת אנשים על המדרכות, מכוניות על הכבישים ואפקטים קוליים של עיר קטנה אך תוססת. בלחיצת כפתור ניתן לקבל תקריב של כל חנות, פינת־רחוב או כל מה שתרצה. מכאן תוכל לאתר את אנשיך ולהתחיל בשליטה ובניהול השבועי.

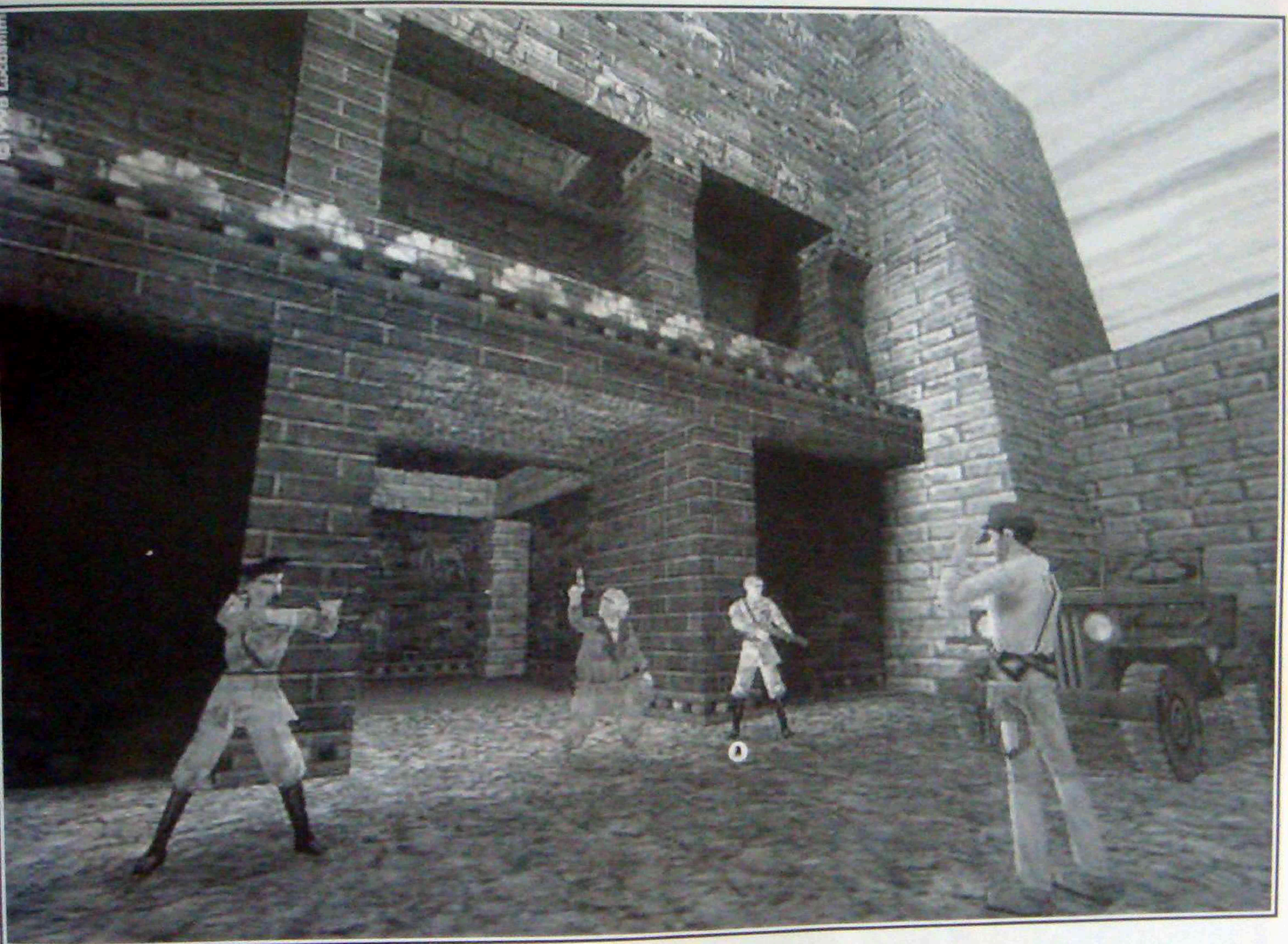



המשחק הזה יכול להוכיח דבר אחד: הפשע מאורגן - הפשע גם משתלם! זה אולי סותר את דבריי בפתיחת הכתבה, שמבקרי המשחקים ואלו הדורשים צנזורה, יהיו הפעם יותר מאופקים. המשחק הזה עשוי בצורה חכמה. אין כאן חיסול לשם החיסול, שפיכות דמים לשם ההרג והרצח. יש כאן הרבה חשיבה ואסטרטגיה. העובדה, שמפתחי המשחק בחרו להתקדם בתוך נבכי העולם התחתון היא לשם יצירת האווירה והמתח. באותה המידה בדיוק, זה היה יכול להיות משחק העוקב אחר הדרך לנשיאות ארצות הברית והטיפול בפרשיות מביכות כמו תרומות לא חוקיות, גברת לוינסקי ומאהבותיו של הנשיא ועוד.

לדעתי, זהו משחק מבריק. יש בו את כל האלמנטים של משחק אסטרטגיה ופעולה. העצוב שלו עשוי במקצועיות רבה. פשוט כיף.

# Indiana Jones and the Infernal Machine

## אינדיאנה ג'ונס, הארכיאולוג הנודע חוזר. הפעם, אינדי נלחם ברוסים



### אינדי, מי לא מכיר?

**אינדיאנה ג'ונס**, הידוע בשם החיבה "אינדי", הוא ארכיאולוג אמיץ ונמרץ. אינדיאנה ג'ונס הוא הגיבור של סידרת סרטי פעולה מבית היוצר של ג'ורג' לוקאס, הזכור גם בזכות סרטי "מלחמת הכוכבים". סידרת אינדיאנה ג'ונס יסדה סגנון קולנועי הצוחק מכל סרטי הפעולה הרגילים מצד אחד, נשאר מותח ומרתק מצד שני ועשיר בדימיון אדיר מהצד השלישי.

את אינדיאנה ג'ונס לא מעניינות חפירות ארכיאולוגיות רגילות. לא אינדי יצא לשטח כדי למצוא סתם בית מהתקופה הפרה־היסטורית. אינדי בדרכו מחפש את ארון הקודש של בני־ישראל במדבר, את העיר האבודה אטלנטיס או את הגביע הקדוש. אינדי נמצא בתחרות בלתי־פוסקת מול ארכיאולוגים נאצים. אלו מחפשים את החפצים העתיקים והיקרים כדי לצבור כוח וכדי להשתלט בעזרתם על העולם. במשחק החדש, הנאצים הוחלפו בסוכנים רוסיים.

הכוכב של סידרת הסרטים היה השחקן האריסון פורד. דמותו הנחרצת של פורד, עם הכובע והשוט לא ישכחו במשך שנים רבות. אני בהחלט ממליץ, לפני שאתם ממהרים להשיג עותק של המשחק, לקפוץ אל ספריית הוידיאו הקרובה ולהשאיל את הסרטים. למרות שהם קצת מיושנים הם עדיין מלהיבים.

### השער הבין־מימדי

השנה היא 1947, קצת אחרי מלחמת־העולם שניה, כאשר אירופה נחלקת למערב ולמזרח. מזרח אירופה נשלטת על־ידי רוסיה הסובייטית בעוד המערב נשלט על־ידי מדינות חופשיות המונהגות על־ידי ארצות־הברית.

כאמור, במשחק החדש אינדי מתמודד מול סוכנים רוסיים. הממשל הרוסי מחפש את שרידיו של מגדל בבל. שם, לטענת המומחים הרוסיים,

נמצא השער השמימי הבין מימדי. המומחים הרוסים מחפשים מכונה מסויימת, המסוגלת לפתוח את השער ולשחרר כוחות־על, שיפרו את יחסי הכוחות בין רוסיה הסובייטית לבין מדינות המערב.

רק אדם אחד יוכל למנוע את התוכנית הזדונית והמסוכנת. ניחשתם? הארכיאולוג אינדיאנה ג'ונס.

## משחק חדש

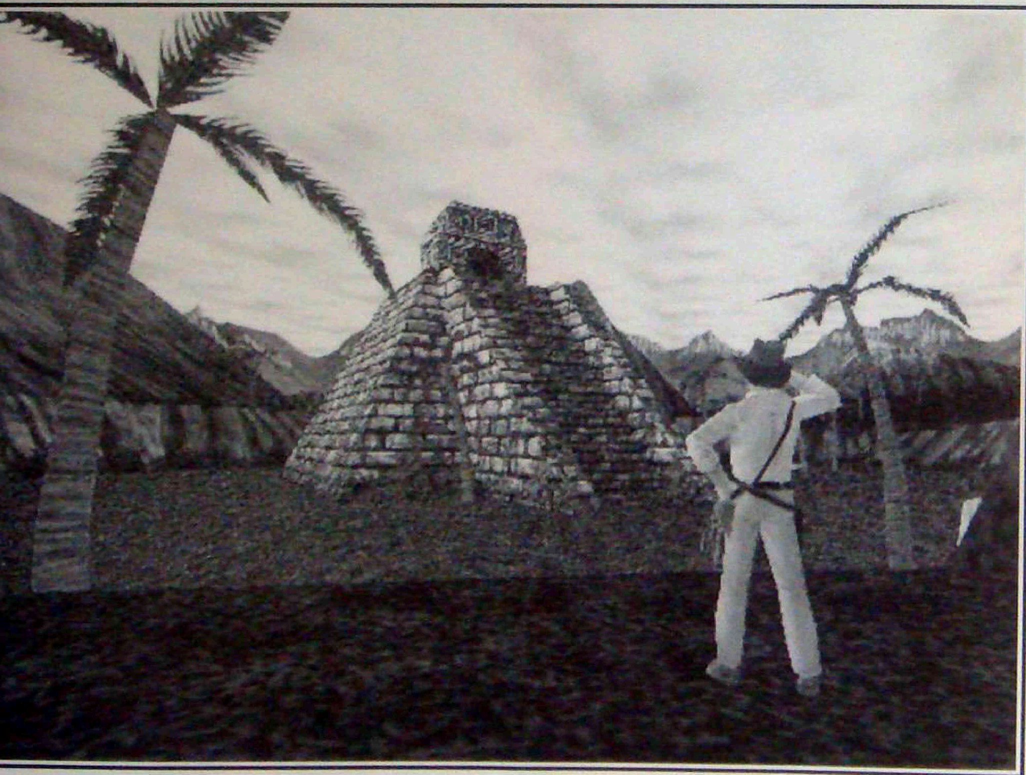
"אינדיאנה ג'ונס הנוכחי שונה מאד מכל מה שעשינו בעבר," מצהיר האל בארווד, מנהל הפרויקט מטעם לוקס ארטס, "אינדי נשאר אותו גיבור קלאסי המתאים למשחקי פעולה בזמן־אמיתי. למשחק יש תסריט מקורי, שאינו מבוסס על סרטי־קולנוע."

המשחק מתחיל כאשר סוכנת ה־CIA סופיה הפגוד נפגשת עם אינדי ומציגה בפניו הוכחות, שהמדען הרוסי גנאדי ולודינקוף מחפש באתר של מגדל בבל מכונה עתיקה. מכונה זו מסוגלת לפתוח את השער הבין־מימדי למימד המקביל הנקרא אטריום. ולודינקוף ובני בריתו הקומוניסטים מחפשי את המכונה בלהט רב. הבעיה, שהמכונה לא שלמה וצריך למצוא חלקים נוספים ולחברם יחד. מסתבר, שחלקי המכונה פזורים בכל רחבי העולם.

כמו במשחקים הקודמים, אינדיאנה ג'ונס יוצא לאתרים מאד אקזוטיים, החל משרידי בבל, דרך הרי טיאן־שאן בקאזחסטאן ועד לפירמדיות האצטקיות בתיאוטיחוקן. לאן שלא יגיע, אינדי חייב תמיד להקדים את מתחריו הרוסיים, לפתור חידות שונות, לחמוק ממלכודות, לנטרל פצצות, להלחם ובעיקר למצוא את חלקי המכונה. אלו מסעות לא זולים, שלמרבה המזל הממשל האמריקאי משלם עבורם.

תנאי השטח של כל אחד מהאתרים תורמים לפעילות של המשחק. למשל, באזור של נהרות אינדי יצא לשייט רפטינג. במדבר הוא ינהג בג'יפ שטח וכדומה. לכל אלו חייבים להוסיף את מבחר התנועות והכישורים של אינדי: ריצה, קפיצה, זחיל, שחיה, טיפוס וגם היכולת להתנדנד על ענפי עצים כמו טרזן, להשתמש בשוט היחודי ובמבחר גדול של כלי נשק: רובים, אקדחים, רימונים, שוקרים ואפילו מטול באזוקות.





## אינדי נגד לארה

מי שקורא את התאור למעלה לא יכול להתעלם מההשוואה המתבקשת ביותר: לארה קרופט וסידרת Tomb Raider. אין ספק, שלארה קרופט היא הגירסה הנשית של אינדיאנה ג'ונס. אינדי נמצא בשטח הרבה יותר זמן. למשל, בפריק מספר 1 (לפני שש שנים), פורסמה הכתבה על המשחק "אינדיאנה ג'ונס והאוצר האבוד של אטלנטיס".

משחק Tomb Raider מבוססים על מנועים טכנולוגיים חזקים מאד. קשה להשוותם למשחקים הישנים של אינדי. לעומת זאת, המשחק החדש של אינדיאנה ג'ונס כבר מבוסס על גרפיקה תלת־מימדית המחייבת את מאיצי תלת־המימד. זהו משחק הפועל רק בסביבת חלונות 95 ומעלה, יש לו תמיכה ברשת ובמשחק אינטרנט! ביצועים אלו נוכל להשוות מבחינה טכנית גם ל־Tomb Raider 3 שאמור לצאת כנראה בחודש הבא.

לארה קרופט היא דמות נשית עם ביצועים פיזיים מאד. קשה להתעלם מהיופי האישי שלה. אינדיאנה ג'ונס מנסה להיות גברי עם חוש־הומור ציני. שתי הדמויות צויידו על־ידי המפיקים במבחר של כישורים ותנועות.

שני המשחקים מתרחשים באזורים אקזוטיים. התסריטאים של המשחקים חושבים על מקומות יחודיים, שיתאימו לפעילות שטח מלהיבה. יש אתרים בהם שני הגיבורים טרחו לבקר. למש

אטלנטיס.

אני מניח, שאינדיאנה ג'ונס איבד הרב

מעוצמתו. הקסם הנשי של לארה קרופט יבוא

לידי ביטוי בחנויות. אינדיאנה ג'ונס יהיה משחק

טוב, Tomb Raider 3 ימכר בכמויות גדולות

בהרבה ואולי בלי הצדקה של ממש. את ההשוואה

הסופית נוכל לערוך רק כאשר שני המשחקים

המלאים יהיו בידנו.

עד אז תוכלו לקבל עוד פרטים על המשחק הזה

באתר של לוקס ארטס באינטרנט:

http://www.lucasarts.com



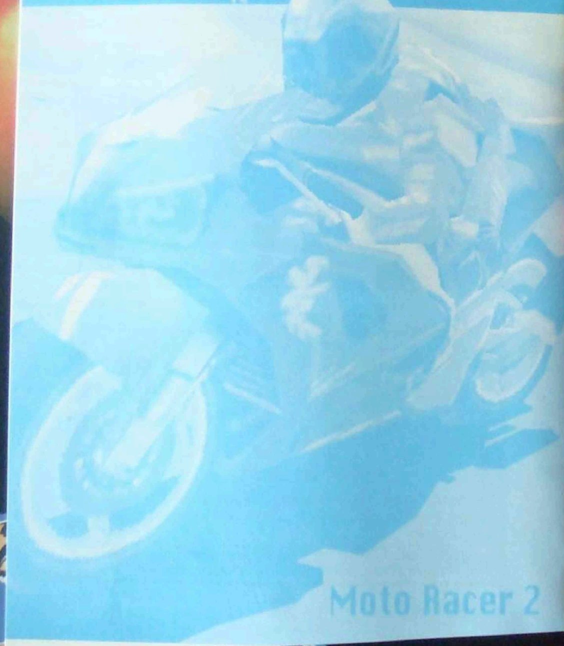



**Crash Bandicoot 3**

מוסף הטיפים

לפריק המקצועי




פריק

המגזין לבידור ביתי ממוחשב

Crash Bandicoot 3



# HALF-LIFE

**לא ניתן להגיד שהוא עוד אחד מהמשחקים המעצבנים בסגנון של DOOM. אותו סגנון שמה שאתה עושה זה לירות במטרות המשתנות ממשחק למשחק למרות שבעצם זוהי מהותו והגורם העיקרי להנאה.**

המשחק: Half-life
המכשיר: פי.סי.
שיחק: יניב פלדמן

### גרפיקה - 99%

היה מקבל 100 לולא היה נבנה כמשחק למחשבים חזקים או מחשבים עם מאיצים גרפיים בלבד. חוץ מזה, הגרפיקה במשחק תוציא ללאונרדו דה וינצ'י את העיניים מחוריהן.

### צליל - 100%

מוסיקה אינטראקטיבית לא מהעולם הזה ומבחר קולות ענק וריאלסטי. תמיכה בכל סוגי כרטיסי־הקול הקיימים וכמעט בכל טכנולוגיות הסאונד התלת־מימדי. מי צריך יותר מזה?

### שליטה - 90%

למרות שהשליטה פה היא שליטה נורמלית לחלוטין למשחק יריות תלת-מימדי הם היו יכולים להוסיף תמיכה לג'ויסטיק ולשפר את זמן התגובה של המשחק ללחיצות המקשים.

### אורך חיים - 95%

אחרי סיום שלושת הרמות (דבר שלוקח יותר מדי זמן), יש לך משחק רב־משתתפים דרך האינטרנט בחינם, וגם דרך רשתות מודם וחיבור כבל ישיר. נחמד ביותר.

### ציון כולל - 98%

משחק מומלץ ביותר בכל בית בעל מאיץ תלת מימד השווה כל אגורה שתשקיעו בו. לא רק לחובבי הז'אנר.

למרות דברי בפתיחה, ניתנות במשחק עוד כמה אפשרויות ופעולות כמו דיבור עם אנשים (נוסטלגיה של XT, למי שזוכר), חיפוש חפצים ספציפים, לחיצות על כפתורים בסדר מסוים (סטייל DUKE 3D), דחיפה והפלה של חפצים ואובייקטים שונים ושימוש (בעיקר לזרוק) בכל הבא ליד.

במשחק עצמו אתה משחק מדען צבאי שעושה ניסויים במשהו שהוא לא ממש ברור ולא ניתן להבינו: במהלך המשחק ובמהלך ניסוי שגרתי, קוראת טעות אנוש (כן, בטח...) המחזירה אותך לתקופת הפרהיסטוריה לכמה שניות. אחרי האמאל'ה המסורתי אתה חוזר בחזרה למעבדה ומגלה שהמעבדה נהרסה כמעט לגמרי ובמהלך המסע בזמן שלך, נסעו בזמן כמה יצורים פרהיסטורים (ואנחנו לא?) אבל הם לא חזרו בחזרה אחרי כמה שניות.

אחרי פתיחה מאוד מוזרה של נסיעה ברכבל למשך חמש דקות מתחיל המשחק עצמו. בשלב הראשון של המשחק, אחרי שאתה מבצע את הניסוי (דבר שהוא בעצם שלב בפני עצמו), אתה יוצא מהמעבדה מגלה כמה הרוגים ותפקידך הוא לפנות את הפצועים וכל מי שנמצא בקומה התחתונה (קומת המעבדה). דבר מאד נחמד במשחק הוא שנותנים לך לבחור מה לעשות ומה להגיד לאנשים.

אתה יכול להגיד להם: "תן לי ת'מפתח, בוא איתי", או "לך מפה! מי רוצה לראות אותך בכלל?!"

המשחק עצמו הוא בעל מנוע גרפי מבוסס QUAKE I, כן, כן, QUAKE I, לא פחות וקצת יותר. אחרי שהוכנסו במנוע קצת הרבה שיפורים, ותוכננה מחדש התמיכה שלו במאיצים גרפיים. המשחק עצמו עובד חלק מאוד על כל מחשב בעל מאיץ גרפי של Voodoo.

על מחשבים בלי מאיץ גרפי (אלא אם כן יש לך פנטיום 400 לערך) המשחק יעבוד יחסית לאט ובקרטוע ואתה תראה פיקסלים בגודל שבחיים שלך לא ראית לפני זה. לעומת זאת אם בכל זאת יש לך מחשב מהיר אז המשחק עדיין יראה כאילו חזרת לימי ה־QUAKE, אבל הוא לפחות יפעל במהירות נורמלית.

הסאונד והמוסיקה במשחק הם דבר מדהים בפני עצמו. המוסיקה היא מוסיקה אינטראקטיבית, ממש כמו ב־UNREAL (אבל בלי מוסיקת ה־RAP (קטיעה) של המשחק - ראה פריק, גליון 70) והיא משתנה בהתאם למקומות שאתה הולך אליהם ובהתאם למי שאתה נלחם בו. לדוגמה ברגע שתכנס למקום אפל שלא ניתן לראות בו הרבה תתחיל מוסיקת מתח שקטה ואז, כשהמפלצת תקפוץ אליך,






תשמע בום מבהיל בצורה מפחידה ביותר, ואז תוך כדי הקרב, תתחיל המוסיקה הרועשת. הסאונד עצמו מאוד מגוון במשחק. ישנם אלפי קולות רקע וכל הקולות של המפלצות והיריות, קרבות וכדומה נשמעים מאוד ריאליסטיים. המשחק תומך בכמעט כל הטכנולוגיות של סאונד תלת מימדי וכנראה יצא בקרוב טלאי, שייתן למשחק תמיכה גם ב־Sound Blaster Live של Creative. המשחק עצמו תומך בכל כרטיס־קול אפשרי (לפחות כל כרטיסי־הקול שאני שמעתי עליהם).

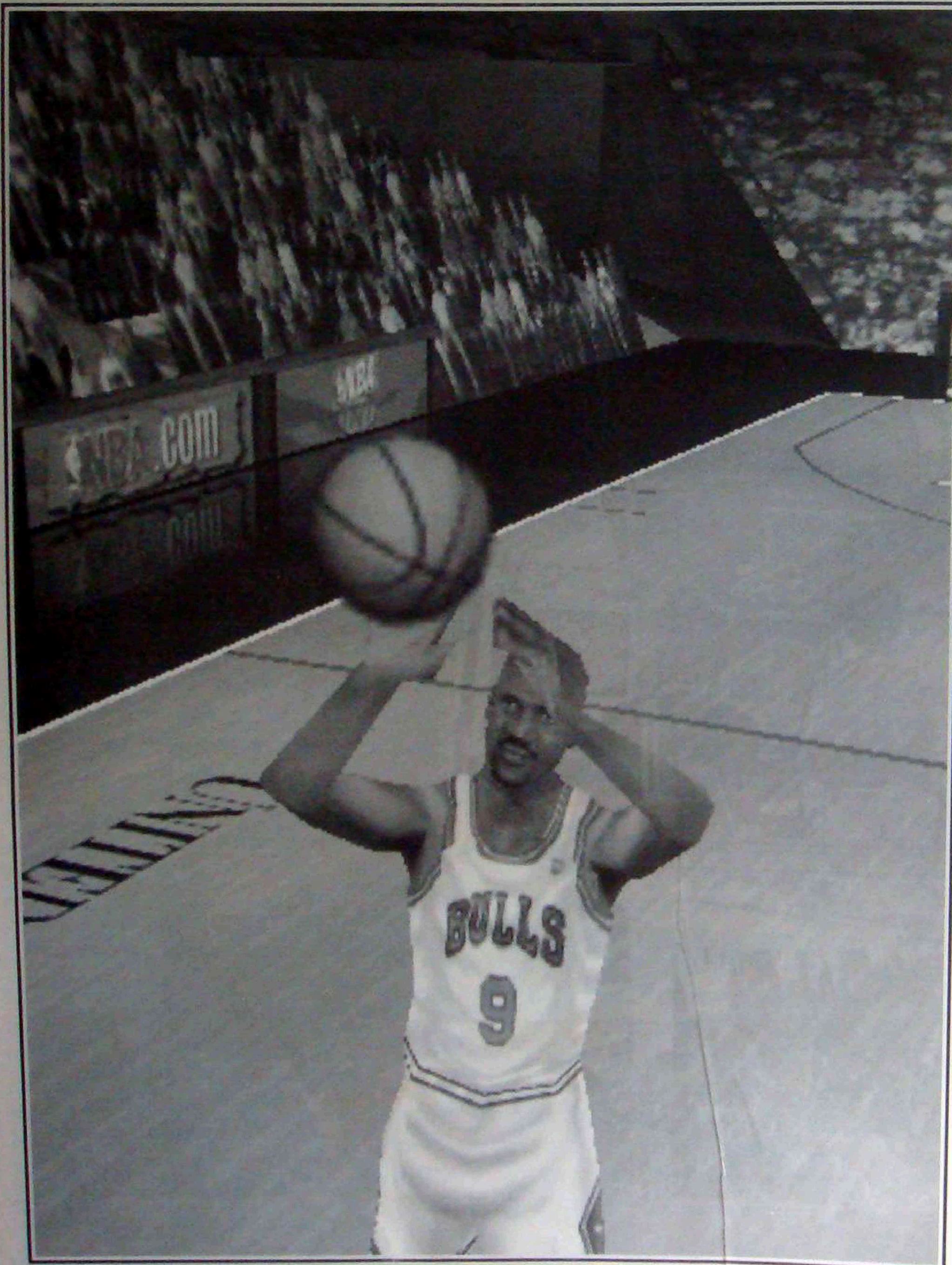
על השליטה במשחק אין כל כך הרבה מה להגיד. גם פה השליטה היא שליטה של 3D-Shooter רגיל. אומנם נוספו עוד כמה מקשים בשביל הפעולות הייחודיות כמו דיבור והרמה וזריקה של חפצים, וזמן התגובה ללחיצות מקש יותר איטי אבל בזה נגמר הכל ההבדל.

לסיכום, אפשר להגיד שזהו אחד מהמשחקים שישאירו חותם בתחומו אבל לאו דווקא בתחום המשחקיות, אלא יותר בתחום המקוריות והטכנולוגיות המתקדמות. את המשחק הזה מומלץ לקנות רק למי שיש לו מאיץ Voodoo תלת מימדי ומומלץ גם להצטייד בכרטיס קול נחמד שיגביר משמעותית את איכות הקול במשחק.

# NBA Live 99

**אלקטרוניק ארטס ממשיכה לחשוף את משחקי הספורט שלה לשנת 1999. החודש קיבלנו מהחברה כמה תקליטורים מלאים בתמונות מרהיבות של המשחקים. מאחר וכדורגל אמריקאי לא הכי פופלארי בארץ, עשינו את הבחירה הטבעית - כדורסל.**

מאת: מארק רוזנמן




## התחרות מחריפה

הדבר היפה ביותר בספורט, בכל ענף ספורט שהוא, שיש תחרות, שיש מתח. משחק טוב הוא לא משחק בו קבוצה אחת מביסה את יריבתה בהפרש אדיר. משחק טוב הוא זה בו התוצאה צמודה עד לרגע האחרון. משחק כזה שקול לסרט מתח איכותי בו התוצאה הסופית אינה צפויה.

במשך מספר שנים, חברת אלקטרוניק ארטס הביסה ללא עוררין את כל מתחרותיה. מדמי הספורט של החברה הביסו כל משחק אחר שניסה לחדור לזירת המחשבים ומסופי הטלויזיה. המשחקים של החברה פשוט נמכרו פי כמה מכל משחק ספורט אחר. חשוב לומר, שלהצלחה הזו היתה הצדקה של ממש. אלו היו משחקים ברמה אחרת. משחקים אלו היו בליגת איכות משל עצמם. בשנה־שנתיים האחרונות חל שינוי בשוק המשחקים. אלקטרוניק ארטס עדיין שומרת על הבכורה, היא עדיין מובילה בתחום, אבל הפער הולך ומצטמצם. חברות כמו קונאמי, סגה ואחרות מתקדמות בקצב משמעותי. המשחקים שלהן בהחלט ברמה גבוהה. התוצאה ברורה - חובבי הספורט המושבעים החלו לשחק גם משחקים אחרים ולגלות, שיש עוד משהו בעולם מלבד מדמי הספורט של אלקטרוניק־ארטס. התוצאה הישירה היא מלחמת מחירים. בחו"ל, מדמי ספורט רבים הוזלו כדי למשוך את השחקנים גם באיכות וגם במחיר!

## מהפכת 96

לדעתי, המהפך הגדול של מדמי הספורט חל בשנת 1996, לפני כשלוש שנים. אז אלקטרוניק ארטס ממש השתלטה על השוק. פיפ"א 96, מיידן 96 ואנ.בי.אי 96 עשו קפיצת מדרגה בכל האמור לגרפיקה, ממשק, מתח על המגרש וכיף. עד אותה השנה, מרבית משחקי הספורט היו די דומים ודי ירודים. בשנה זו, הגרפיקה הפכה למעין שידור ישיר של משחק אמיתי. זויות הצילום המציאותיות העבירו לשחקנים בבית את התחושה שהם נמצאים על המגרש.

מאז, מדי שנה, אלקטרוניק ארטס משפרת את סדרות המשחקים בצעדים קטנים ובטוחים. אין מהפכות של ממש, אבל יש תוספות קטנות, שהופכות את המוצר הסופי ליותר מהנה. הגרפיקה מנצלת את הטכנולוגיות החדשות של




המחשבים ושל הכרטיסים הגרפיים כדי להיות יותר חלקה ויותר מפורטת, הבינה המלאכותית של הדמויות על המגרש משופרת, המנוע הכללי של המשחק עושה צעד נוסף קדימה.

**הגרפיקה:** הדבר הראשון שרואים על המסך זו הגרפיקה. האנימציה שופרה, שולבו בה דגימות תנועה של שחקני ליגת ה־NBA. התוצאה של שילוב זה היא תנועה מוחשית מאד של הכדורסלנים על המסך. לדעתי, הגרפיקה של FIFA 99 טובה וחלקה יותר. רוב השחקנים נראים מש כמו במציאות. לתנועות ולמהלכי השחקנים הוספו תנועות שונות, המכונות "תנועות מזוייפות". בנוסף, יש כאן הרבה קטעי אנימציה היוצרים אוירה: השחקנים יוצאים מחדרי ההלבשה, עולים אל המגרש, רצים באיטיות ועושים תנועות של חימום לפני המשחק.

תנועות השחקנים נותרו כמו במשחק הקודם הן רק נראות טוב יותר. מפיקי המשחק גם טרחו לדקדק בשיכפול תנועות מקוריות של שחקנים. למשל, יש שחקנים הנתלים על הסל לאחר כל הטבעה. יש שחקנים המניפים את ידיהם, או מניפים אגרוף לאות שמחה. אם תריצו "הילוך חוזר" של המהלך, תוכלו לראות את הבעות הפנים של השחקנים ובהן הנחישות בדרך אל הסל.

המנוע הגרפי החדש מאפשר להבחין בין השחקנים גם לפי גודלם הטבעי. מעכשיו, כל שחקן נראה יותר טבעי. שחקן המתנשא ל־2.10 מ' נראה גדול יותר מהרכז הרזה והנמוך בגובה של 1.92 מ'. שחקן רחב כתפיים ומוצק יראה כזה. למי שזוכר, בעבר כל השחקנים נראו דומים מאד כאשר רק הפנים שלהם היו מעט שונות והמספר על החולצה. היה שונה

עוצמה גרפית נוספת נמצאת בפנים התלת־מימדיות של השחקנים, רוב הצילומים נראים ממש טוב. דניס רודמן, טוני קוקוץ', מייקל ג'ורדן ואחרים נראים כמו בטלויזיה. שחקנים אחרים נראים קצת פחות טוב.

**הבינה המלאכותית:** השכל של המשחק מאד חשוב. השכל הזה, המכונה בינה מלאכותית, קובע את התנועה של כל הכדורסלנים על

המגרש מלבד הכדורסלן בו אתה שולט. האם הם
ירוצו יחד איתך? האם הם יעמדו קפואים ע
המגרש ויחכו למסירה? עד כמה השמירה ש
היריב טובה? ועד כמה ההתקפה שלו קטלניו
מבחינתך?

ככל שהמנוע חכם יותר, הוא מאפשו
הדמיית משחק יותר מציאותית. הדמיה כז
יוצרת את המתח ואת הכיף. עליך להזהר מפני
חטיפות כדורים, עליך לרוץ אחרי הכדור, לתפוס
את הכדורים החוזרים, להזהר מעבירות וכדומה.
בסופו של דבר, מדמה ספורט טוב נמדד ביכולח
שלו לשכפל את המציאות אותה רואים ע
המגרש אל המסך הקטן של המחשב.

אין ספק, המתכנתים של אלקטרוניק ארטס
שיפרו במעט את מנוע הבינה המלאכותיח
במשחק הזה החושים שלך יצטרכו להתחדד. מ
שירדם לשניה על המסך או יאבד את הריכו
פשוט יחטוף סלים ויאבד כדורים.

מנוע הבינה המלאכותית כולל תאורי
משחק ושיטות הגנה והתקפה. כאשר תצלו
לשלוש נקודות תגלה, שאחד השחקני
מהקבוצה שלך עומד מתחת לסל ומנס

לתפוס את הכדור־החוזר במקרה שתחטיא. שחקני הקבוצה שלך רצים יותר לעבר הסל ומנסים ליצור למענך זריקות יותר קלות (חסימות, בשפה פשוטה).

אלמנט נוסף, השייך לטקטיקות המשחק הוא העבירות. לקראת סוף המשחק, אם מחשב יהיה בפיגור, הקבוצה שלו תרבה בעבירות. המטרה היא, שכאשר תעמוד על קו העונשין אתה תחטיא ואז המחשב יוכל לעשות התקפה מהירה ולצמצם את הפער.




## מהפכת 99

קשה לומר, שעונת המשחקים האחרונה של האלף הנוכחי מבטיחה מהפכה של ממש. NBA Live 99 הוא ללא ספק אחד ממדמי הכדורסל הטובים בעולם. עשוי טוב, נקי, מרתק, יפה מאד ומלהיב. אולם זהו עדיין משחק המבוסס על המנוע הישן של המודלים הקודמים. אין בו שום מהפכה של ממש. למרות זאת פריקים רבים ימהרו לרכוש אותו ודי בצדק. המשחק משפר את עצמו שוב ושוב. המכורים לכדורסל יהיו חייבים לחוש בהבדלים הדקים האלו. כי הם ורק הם יהנו מכל ההבדלים הקטנים. האחרים, שהכדורסל אינו משוש ליבם, יקנו אותו רק בתנאי שאין להם אף מדמה ספורט אחר.

אישית, אני ממליץ להשיג אותו. יש לכך שתי סיבות שונות. ראשית, זהו משחק כדורסל טוב, שראוי ורצוי שיפאר כל ספריית משחקים מכובדת. שנית, כאשר יש חברה טובה, המשקיעה ומשתדלת לשפר את מוצרים של עצמה, צריך לתמוך בה ולעודד אותה להמשיך. אלקטרוניק ארטס עושה צעד נוסף לעבר משחקי כדורסל ברמת "מציאות מדומה".

## מכשירים

### פי.סי. ותואמיו

* למכירה ג'ויסטיק חדש באריזה המקורית של מיקרוסופט: SIDE-WINDER PRECISION PRO. צחי, טל. 03-5057196.

### סגה

* מעוניין להחליף מגהדרייב 2 אוניברסלי + סופר נינטנדו אמריקני. כל מכשיר באריזתוהמקורית ובמצב מעולה, בעד סאטורן או מכשיר אחר 3DO מקובל. אלי פורטמן, טל. 03-7522591.

אין כניסה למשחקים
מועתקים ולרכוש גנוב!

## משחקים

### פי.סי. ותואמיו

* למכירה משחקים חדשים באריזה המקורית (לא דיסקים צרובים!): GRAND ,OUTWARS TONE ,THEFT AUTO ,REBELLION ULTIMA ,STRACRAFT COLLECTION ועוד. צחי, טל. 03-5057196.
* מעוניין למכור את המשחקים: אי הקופים 3, TREASURE QUEST, STAR CRAFT, WINGCOMMANDER 3, NHL 96. הכל במחירים טובים. גלעד בארי, טל. 03-9224824.
* מעוניין למכור את המשחקים הבאים: SQUAD 1,2, DIABLO, FIFA 98, TOMB RIDER 1,2, SMALL SOLDIERS, RED ALERT. עמית יאסן, טל. 03-5053102.
* מחפש משחקי XT וישנים אחרים, ותוכנות הדמיית המחשב למחשב ישן אמולטורים ותוכנות האטה. למיש שיש - שיבורך. מכן גם לקנות בכסף. אורי חביש, טל. 03-9363753.
* מעוניין במשחק LBA2 (LITTLE BIG ADVENURE2). בתמורה אתן כל מיני משחקים. יונתן פאר, טל. 06-6654791.
* למכירה המשחק WIND COMMANDER, במחיר מחיק. יונתן לייטנר, טל. 09-7431912.

### נינטנדו

* למכירה נינטנדו 64 + כונן דיסקים מיוחד (-DOCTOR 1) + 24 משחקים. הכל במצב חדש רק 3,000ש"ח (סופי). אופיר שלוש, טל. 09-8617397.

### פלייסטיישן

* למכירה המשחקים החדשים ביותר בעולם לפלייסטיישן מולטי-סיסטם במחירים מצחיקים. 60-40 ש"ח למשחק. סיון חבקין, טל. 09-7716092.
* מעוניין לקנות משחקים לפלייסטיישן. ירון מירן, טל. 03-9622071.
* למכירה המשחק ALIVE OR DEAD בגירסת הפאל. חדש ללא שריטות ב-199 ש"ח. איתי לידר, טל. 04-712064.

### שונות

* למכירה תוכנת צ'יטים למשחקים ותוכנות. רועי דיין, טל. 03-9618814.
* למכירה תוכנת גלאי האמת TRUSTER! צחי, טל. 03-5057196.
* למכירה אסופות מפלצות למוד"מ 3,2,1, ו-4, 200 ש"ח סך הכל. עקיבא אסתרסון, טל. 08-9264671. לא בשבת.



לכבוד
פיצוצים - מערכת פריק:
ת"ד 28110 ת"א 61280

מודעות עיסקיות של חנויות, סוחרים, יבואנים וטכנאים יתקבלו בתשלום בלבד!

נא פרסמו, בחינם, את המודעה הבאה בסיווג: מכשירים/משחקים/מועדון/הצילו/מתכתבים/שונות

שם המכשיר/ים: .................... נוסח המודעה בכתב-יד ברור על טופס זה בלבד:

.......... .......... .......... .......... .......... .......... ..........

.......... .......... .......... .......... .......... .......... ..........

.......... .......... .......... .......... .......... .......... ..........

שם: .......... משפחה: .......... רחוב: .......... בית: ..........

ישוב: .......... מיקוד: .......... טלפון: .......... גיל: ..........

האם את/ה מנוי/ה על פריק? כן - לא (הקף/י בעיגול)

# פריק אחר

המדור לחדשות וירטואליות

## חשיפה: Faster

החודש אנו חושפים את היורש הבא בתור של הפנטיום, הידוע בשם הקוד "פאסטר". זהו המעבד הבא מבית ינטל, שאמור לצאת לשוק לקראת סוף שנת 3000 ותחילת 3001! מעבד זה אמור לפעול במהירות של 1000 ג'יגהרץ (1,000,000 מגה־הרץ!) ומעלה. ינטל הכריזה על המעבד כדי לעכב את מירוץ הצרכנים אל המעבדים האיטיים, המשווקים כיום במחיר מופקע. בינטל מסרו, שהמעבד החדש, "פאסטר", ינתן במתנה לכל צרחן.

## עכבר השיש

Marble Mouse הוא עכבר חדש עשוי מאבן גרניט שחורה. העכבר כבד במיוחד, בעל זנב ארוך ומתאים לעבודה איטית.

## מה מעניין אתכם?

מחקר שנערך לאחרונה באינטרנט חושף את תחומי העניין העיקריים של פריקים שונים בעולם.

ממצאי הסקר, שנערך דרך האינטרנט חשפו כמה עובדות מדהימות:

א. מרבית הפריקים לא מתעניינים במחשבים או במשחקים. חשוב להם להעתיק משחקים לא חוקיים ולמכור אותם ביוקר.

ב. פריקים רבים מחפשים דרכים לגלות את הסיסמאות של משתמשי אינטרנט שונים, כדי לגלוש על חשבון השעות שלהם.

ג. אותם הפריקים, מהסעיף הקודם, לא גולשים באינטרנט רק דואגים לניפוח בשעות האינטרנט של משתמשים אחרים...

## הספקטרום מכה שנית!

הספקטרום, מסוף משחק בריטי משנת 198(כן, לפני 15 שנה) חוזר! Team 17 הכריזה על המשחק Worms Armageddon, שיצא מכשיר עם צמת זיכרון של 48K בלבד. במכתב שנשלח על־ידי דובר החברה נאמר: "המפיקים החדשים מפוצצים במילים גדולות ובהצהרות בומבסטיות. למען האמת פשוט נמאס לנו מזה. בשחק Worms Armageddon הצלחנו להסתדר טוב מאד עם 16 צבעים וערוץ קול 1."

**מה דעתכם?** האם עדיין יש לכם בבית את הספקטרום? האם הוא עוד פועל?

אז תרגעו, מדובר במתיחה שפיספסנו את "אחד באפריל". דובר החברה אמר לנו: "עם כל הדיבורים על מסופי המשחק החדשים התחשק לנו קצת להשתעשע."

**חה חה חה**

## היורש לנינטנדו

מקור סודי בחברת נינטנדו הדגיש שלאחר היאוש מהכישלונות האחרונים של הנינטנדו־64, החברה החליטה להוציא מכשיר תואם פלייסטיישן 3. בחברה מקווים, שמכשיר הדומה למסוף המשחקים של סוני אולי יזכה ליותר אהדה בציבור ובעיקר בקרוב יצרניות המשחקים.

מקורות בסוני סרבו להגיב על כך ואמרו: "הכל קישקוש. אם נינטנדו תוציא מכשיר תואם פלייסטיישן, אנחנו נוציא מכשיר תואם דרימקאסט של סגה עם מערכת חלונות 2000.

## חלונות 2009

חברת מיקרוסופט כבר נכנסה לפיתוח תוכנת "חלונות 2009". מקורות בחברה מסרו, שהם מקווים, תוך 10 שנים לפתח ולייצר מערכת הפעלה חדשה, מקורית וללא באגים. בחברה גם אמרו, שהפעם הם מקווים לעמוד בלוח הזמנים, ולצאת לשוק בתאריך היעד.

**תזכורת והתנצלות:** [illegible]ים הכתובים בעמוד זה הם פרי הדימיון. הידיעה היחידה, שכולה אמת לאמיתה, [illegible]עה על הספקטרום! מתיחה זו אכן היתה חלק מארועי החודש. בתחילה חשבנו לשלב[illegible] החדשות ולבסוף, העברנו אותה לעמוד זה. קריאה מהנה!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

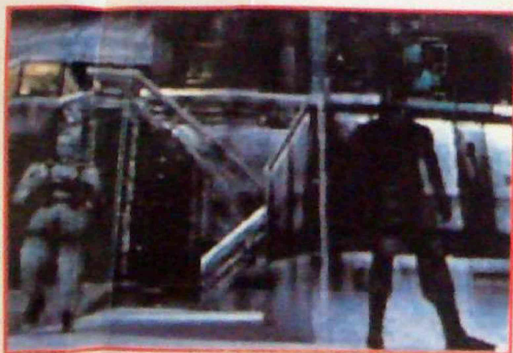


## לעתים נדירות ישנו משחק שהוא כל כך מדהים עד כי לא ניתן שלא להתרגש מעצם הופעתו.

את התמונות הראשונות מ־Metal Gear Solid זכינו לראות כבר לפני שנה וחצי, כשהוצג לראשונה בתערוכת ה־E3 של 1997. לאחר כתריסר הצצות חטופות שזכינו להן מאז, באדיבות Konami, כולל דמו שחיק שהוצג ב־E3 השנה, סוף סוף הצלחנו לשים את ידינו על הגרסה הסופית של המשחק. האם ההמתנה הארוכה השתלמה?

האם המשחק עונה על הציפיות הגבוהות שיש לשחקנים כה רבים ממנו? אני שמח לבשר שכן, זה כל מה שציפינו לו ואף יותר מכך!

Metal Gear Solid הוא יותר מסתם משחק עם הפקה מעולה. בכנות, השחיקות פשוט מעולה (וניכנס לזה עוד רגע), אבל מה שהופך את המשחק הזה למהפכני כל כך היא העובדה שזהו אולי המשחק הראשון שבאמת באמת נותן לך להרגיש כאילו אתה משחק תפקיד ראשי בסרט הוליוודי עתיר תקציב.



זוכרים את החבר'ה האלה מ־Digital Pictures שניסו לעשות משחקי־סרט לפני כמה שנים, עם כמויות אדירות של קטעי וידאו? הם טעו בגדול. הסוד לא טמון בכמות הוידאו שמוצג על ידי המשחק, אלא ביצירת סביבת משחק עמוקה, הכוללת דמויות מורכבות ועלילה מרתקת, שרב התסריטאים בהוליווד יכולים להתקנא בה.

זהו משחק בו שחקנים בוגרים יכולים ללכת בו לאיבוד, מכיוון שהוא עוסק בנושאים המיועדים למבוגרים, אך עדיין מציג חווית משחק מלאה באקשן, עבור אלה שצעירים בלבם. מבקרי המשחיים למיניהם ישתקו אחת ולתמיד על־ידי המשחק הזה, שכן, זהו באמת ובתמים הדור הבא של משחקי הוידאו.

ב־Metal Gear Solid השחקן מוצא את עצמו שולט בדמותו של Solid Snake, לוחם מיחידת עילית, שמוטלת עליו המשימה לחדור למתקן צבאי באלסקה, שנפל בידיהם של טרוריסטים. הגישה הישירה של מכות ויריות לא תעבוד כאן. על השחקן לפתח את כישורי ההתחמקות שלו ולהשתדל להימנע ממגע עם השומרים ומצלמות האבטחה המפוזרות במתקן.

בדרך ניתן למצוא, כמובן, כלי־נשק שונים וציוד נוסף שיעזרו לסנייק כשאין ברירה וצריך להילחם.

המשחק מצליח לשמור על עניין לכל אורכו באמצעות מגוון טקטיקות, מלבד העלילה המרתקת. בדקה אחת תמצא את עצמך מתגנב דרך מערה, מתחמק מזאבים, ודקה אח"כ אתה עשוי למצוא את עצמך בשטח פתוח, נלחם מול צלף ממרחק רב, באמצעות רובי צלפים, רק כדי להגיע למגדל רדיו נטוש ולהיכנס שם לדו קרב אינטנסיבי עם מסוק רב עוצמה שמנסה לחסל אותך. אין סוף לגיוון ומלבד בקטע קצר לקראת סוף המשחק, אין כאן אף פעם מונוטוניות.

זהו סוג המשחק שאמור לגרום למפתחים אחרים לעצור לרגע ולהתבונן היטב בפרוייקטים הנוכחיים שלהם. המחשבה והמאמץ שהושקעו בהפקה הזו הם חסרי תקדים בתעשיית המשחקים וזהו מד חדש לכל חוויות אינטרקטיביות עתידיות ישפטו.

המשחק: Metal Gear Solid
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: עופר

### גרפיקה - 95%

בין קטעי הפעילות שזורים גם קטעי קישור המשרתים את העלילה המתפתחת, אבל גם כאן אין שימוש בוידאו - הכל נעשה עם המנוע התלת־מימדי של המשחק וזה נראה פשוט נפלא. אפקטים הוליוודיים מיוחדים, כמו טשטוש עקב תנועה או מהלך איטי, משולבים במשחק בצורה כל כך חכמה, שתהיו מוכנים להישבע שמקצוען הוליוודי אמיתי כמו ג'ון וו, ישב כאן מאחורי ההפקה. לא ראיתם עד כה משחק כזה על מסוף משחק אף פעם.

### צליל - 97%

כמו הגרפיקה - התחושה של סרט קולנוע טוב, עם מוסיקה שהולמת את המתרחש על המסך, כולל אפקטים מעולים.

### רמת־משחק - 97%

אפילו השלט מנוצל בצורה שלא נראתה קודם לכן. ה־Dual Shock משמש בצורה חכמה למגוון רחב של מצבים, החל משומר שמנסה להשתחרר מהאחיזה שלך ועד להלם חשמלי ממכונת עינויים. זהו באמת המשחק הראשון שמשתמש ב־Dual Shock בדרך בה אמורים היו להשתמש בו, במקום סתם לרעוד בכל פעם שהשחקן נפגע.

### אורך־חיים - 92%

הרבה אקשן טוב, שיבטיח את התמורה לכסף.

### ציון כולל - 96%

בקיצור, משחק חובה. רוצו לקנות, כי המשחק הזה לא ישבה להרבה הרבה זמן.

### באינטרנט:

http://www.metalgear.com
http://www.konami.com

# Medievil

## MediEvil של סוני, מתרחש במקום דמיוני שנקרא Gallowmere, ומספר את האגדה של סר דניאל פורטסק.

בזמן כלשהו, היה סר דן האביר המכובד ביותר ב־Gallowmere, עד שהוא מת במהלך הקרבות נגד הצבא של הקוסם האפל, זארוק. לפי האגדה, מותו של סר דן לא היה ממש הירואי, אבל המלך ניפח קצת את העניין וכך זה תועד בספרי ההיסטוריה. ובכן, זארוק לא נהרג בקרב ההוא, וכעת הקסמים שלו, אשר נועדו להעצים את צבא החיים־מתים שלו, מחזירים בטעות את דן מעולם המתים. וכך, לסר דן ניתנת הזדמנות נוספת להציל את ארצו ולעמוד בציפיות הגבוהות שיש לכולם ממנו.

המשחק עשוי להדמות לגירסה תלת־מימדית של Ghosts'n'Goblins (עם קריצה לסרטו של טים ברטון, הסיוט שלפני חג המולד), אולם סגנון המשחק שונה מאוד. יש קצת דמיון למשחק ההוא של Capcom, כי צריך להתקדם דרך גלים של זומבים ושאר יצורים, תוך שימוש בנשקים מזדמנים (כמו חרב קסומה, קשת שיורה חיצים בוערים ורזנים לזריקה), אבל יש כאן יותר עבודה מאשר סתם מכות.

בכל שלב יש פאזלים יחודיים שמשתנים משלב לשלב, ומעניקים אלמנט יפה של גיוון למשחק. כמו כן, לאחר שנפטרת ממספר מסויים של אויבים, ניתן לאסוף גביע שמעניק לך גישה לאולם הגיבורים, מקום בו רוחות הגיבורים מעניקות נשקים ופריטים מיוחדים בכל פעם שמבקרים שם, בדרך־כלל בליווי הערות סרקסטיות על המעמד הלא מוצדק שיש לסר דן, כגיבורה של Gallowmere.

ניתן להזיז את הפרספקטיבה ימינה ושמאלה, תוך שימוש בכפתורי ה־L2 וה־R2, אבל ברגע שמתחילים לזוז, המצלמה האינטליגנטית לפעמים מקבלת רעיונות משלה וחוזרת להיכן שהייתה קודם. למרבה המזל זה קורה רק בשלבים שיש בהם איזורים פתוחים ורחבים יותר ולא בשלבים המאוחרים יותר, שם על השחקן להנחות את הדמות על פני גשרונים צרים, ויש צורך בשליטת מצלמה מדוייקת ביותר.

עדיין, כפתור שהיה מאפשר זווית צילום שעוקבת אחר הדמות (כמו ב־Banjo Kazooie) היה פותר את מרבית הבעיות.

הכוכבים האמיתיים של MediEvil הם הגוון, הסיפור ורמת הקושי. כפי שציינתי קודם, הגוון







שניתן למצוא בין שלב לשלב מוסיף המון למשחק וכך גם המבחר הרחב של כלי־הנשק. העלילה גם היא מעניינת בצורה מוזרה - ככל שסר דן מתקדם, הוא אט־אט מתחיל לזכות בכבודם של דמויות אחרות במשחק, דבר, שבצורה מפתיעה, נותן לשחקן תחושה של גאווה.

MediEvil הוא אולי לא מושך מבחינה גרפית כמו Spyro the Dragon, אבל אם ממשיכים להשתמש באותה השוואה, MediEvil בטח מציג יותר גוון, אתגר וכיף מאשר Spyro.

**המשחק: Medievil**
**המכשיר: פלייסטיישן**
**שיחק: עופר**

### גרפיקה - 84%

**בעוד של־MediEvil יש מראה מקורי, המראה הזה אינו מושלם. מעת לעת ישנן תופעות של פולגיונים הקופצים אל תוך שדה הראיה, יש בעיה קטנה של זיהוי התנגשויות שגוי ועבודת המצלמה יכולה להתחרפן לפעמים.**

### צליל - 79%

**מוסיקה סבירה למדי, באופי המקובל בסגנון זה של המשחקים. אל תצפו לשיר את המנגינה באמבטיה.**

### רמת־משחק - 87%

**בעוד המשחק מתחיל בצורה די פשוטה, די מהר העניינים מגיעים לרמת קושי אופטימלית - כלומר, קשה מספיק כדי להוות אתגר, אבל לא מספיק כדי לייאש את השחקן.**

### אורך־חיים - 80%

**המשחק גם עושה עבודה טובה בהצגת אלמנטים חדשים, מבלי לעשות זאת בצורה בוטה מדי, כמו שימוש בשלטים וכדומה. כך תמצא את עצמך במצבים בהם עליך ללמוד לעשות משהו חדש לפני שתוכל לעזוב את האזור בו אתה נמצא. ואז, לאחר שהשתחררת מהאזור הזה, תמצא שאתה יכול לנצל את מה שלמדת גם באזורים אחרים של המשחק, במקומות בהם ביקרת מוקדם יותר ומצאת בהם פריטים שלא היו נגישים קודם לכן. זה גם תורם לאורך־החיים...**

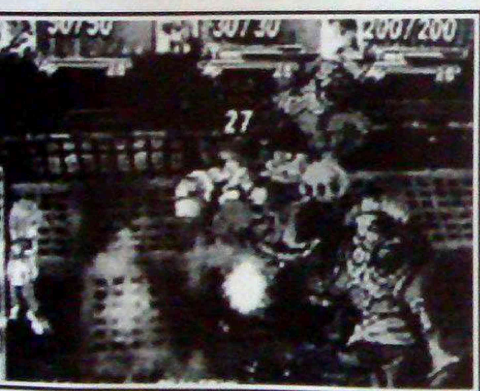
### ציון כולל - 83%

**MediEvil הוא הפתעה נעימה, שרוב חובבי סגנון הפלטפורמות התלת־מימדי, יאהבו.**

# Xenogears

**האם אתם מאמינים באלוהים? יש כאלה שאומרים שהטכנולוגיה והמדע החליפו את אלוהים בחברה האנושית שאלוהים עוד יתנקם באנושות על החטא הזה שלה. משח התפקידים החדש של Square בודק את השאלות האלו.**







למעשה, השאלה היא לא ממש "האם אנחנו מאמינים באלוהים?" אלא "האם אנחנו באמת יכולים להשמיד את אלוהים?" כי בעולם של Xenogears האנשים החיים על פני האדמה הם גזע מקולל שנולד מתוך טרגדיה. האנשים האלה נתפסו באמצע מאבקי כוח, תוך שימוש במכונות עתיקות, הידועות בשם Gears, וכעת אפילו החפים מפשע צריכים לחשוש לחייהם כל הזמן. אז אל תחשדו בנו, שאנו מעוררים שאלות כה קשות וכה מעוררות מחלוקת. לא זו המטרה.

בעולם הזה אנו פוגשים ב־Fei, בחור צעיר עם עבר מסתורי (האם אתם יכולים לומר Fei?) Cloud חי בעיירה קטנה שנותרת ברובה מבודדת מן המאבק המתחולל בין שתי האומות המקיפות אותה. לפחות עד שבפיתול אכזרי של הגורל הופכת העיירה הקטנה לשדה הקרב. או שאולי הגורל לא קשור לזה בכלל? במקום להרוס לכם את הסיפור הנפלא, אני אעצור כאן.

אבל זהו באמת סיפור נפלא. בעבר, Square הייתה ידועה לשמצה בתרגומים חסרי המעוף שלה מהגרסאות היפניות. Xenogears, למרות שאינו מושלם, הוא בהחלט צעד בכיוון הנכון. שחקנים כבר לא צריכים לסבול דיאלוגים מצונזרים, שאמורים להשמע בוטים יותר ממה שהם באמת. הכתיבה ב־Xenogears כמעט נטולת שגיאות ולכל דמות יש אישיות ברורה עם מגוון רב, מקצה אחד לשני. במיוחד תבחינו בצורה בה אנשים נהיים לעתים פילוסופיים ומתחילים לנהל שיחות בינם לבין עצמם, שיחות אשר נשמעות ממש אינטילגנטיות ולא סתם משמשות כדי למלא חורים בעלילה.

המפנה הגדול ביותר, בהשוואה למשחקים הקודמים של Square, הוא מערכת הקרבות. Xenogears ממשיך את המסורת של מד הזמן, שמראה לך בדיוק כמה נותר לך להמתין לפני שתוכל לתקוף. אבל ההתקפות עצמן בנויות על מערכת קומבינציות של שלושה כפתורים, שמוגבלת על ידי מספר נקודות ההתקפה אשר זמינות לדמות שלך.

ניתן גם לשמור ולצבור את נקודות ההתקפה הללו, וכך לזכות בגישה לפקודות מיוחדות.

Xenogears מרגיש כמו המשחקים של Square, שלמדנו לאהוב כל כך בנינטנדו ובסופר־נינטנדו. אני אפילו מוכן להרחיק לכת ולומר ש־Xenogears הוא המשחק הטוב ביותר של Square מאז Chrono Trigger (כן, למרות ש־Final Fantasy 7 היה נפלא, אני עדיין חושב ש־Chrono Trigger היה טוב יותר).

אני רק מקווה שהמשחק הנפלא הזה לא ילך לאיבוד בצלו של Metal Gear Solid, מאחר ושני המשחקים יוצאים בהפרש של יום אחד ביניהם.

**המשחק: Xenogears**
**המכשיר: פלייסטיישן**
**שיחק: עופר**

## גרפיקה - 86%

תוך שבירת האופנה שהתחילה בעקבות Final Fantasy 7 ו־Parasite Eve, Xenogears בנוי מדמויות ורקעים שחלקן פוליגוניות וחלקן צוירו ביד. בתוך העלילה שזורים קטעי וידאו נפלאים, שנעשו בטכניקות אנימציה מסורתיות. יתרה מכך, המשחק של הדמויות ממש טוב לשם שינוי, כך שגם הקלישאות הנאמרות לעתים על־ידי דמות זו אחרת נשמעות אמינות.

## צליל - 81%

... הבעיה היחידה היא שלעתים קטעי הדיבור אינם תואמים את הדמויות על המסך. אבל אני מוכן לסלוח לתצוגה הלא מושלמת, בתמורה למשחק טוב של הדמויות.

הטענה כלפי Final Fantasy 7, שהמוסיקה אינה עומדת בקנה אחד עם המסורת המפוארת של איכות המוסיקה במשחקי התפקידים הקודמים של Square. Xenogears סובל מגורל דומה וצלילי ה־PCM נשמעים ירודים מאלה ששמענו בחלק ממשחקי הסופר־נינטנדו הישנים של Square.

האפקטים. הקוליים נעים בין הנפלא לאיום. הצליל שמלווה את ספירת נקודות הניסיון בסוף כל קרב הוא ללא ספק הצליל המרגיז ביותר במשחק כולו.

## רמת־משחק - 95%

במשחק בו יש מכונות לחימה ענקיות, יהיה זה פשע לא לתת לשחקן לשלוט בכמה מן המכונות המסיביות הללו. ולא רק שניתן לשלוט בהן, אלא שמערכת הקרבות משתנה מעט כשאתה ישוב בתוך אחד ממכונות הקרב הללו. מערכת השלושה כפתורים עדיין פעילה, אך ההתקפות צורכות דלק, שממנו יש לך כמות מוגבלת. לפיכך, השימוש באסטרטגיה הוא תנאי הכרחי כשנעים על פני מרחקים גדולים או נלחמים בקרבות קשים במיוחד. לכל דמות יש את מכונת הלחימה שלה והיכולות שלהן עולות כשקונים חלקים נוספים וכשהדמות עולה בדרגות ניסיון.

## אורך־חיים - 95%

משחק תפקידים מעולה, שיספק הרבה מאד שעות של הנאה לכל חובבי הסגנון.

## ציון כולל - 95%

משחק התפקידים הטוב ביותר של 1998? ללא ספק!

# סגה מכה שנית: הדרימקאסט כבש את טוקיו בסערה

# Tokyo Game Show

**בתחילת אוקטובר נערכה בטוקיו תערוכת המשחקים הגדולה. הדבר הבולט ביותר בתערוכה היה הדרימקאסט, הציוד ההיקפי שלו, התוכנות והמשחקים שלו. סגה נופפה בדגל הכתום וכל יתר החברות יכלו רק לקנא.**

**מאת: מארק רוזנמן**

## היה כמעט משעמם

תערוכת המשחקים של טוקיו היא מהחשובות בעולם. זוהי תערוכה שקשה להתעלם ממנה. כמו בכל תערוכה מוצגים בה מאות משחקים, חלקם חדשים וחלקם ותיקים יותר. מטרת התערוכה למכור. לכן, היום הראשון מיועד אך ורק לעיתונאים ולקניינים. ביום הזה יחסית כיף להסתובב בתערוכה. המעברים יותר פתוחים ויש פחות עומס סביב הדוכנים. הבעיה, שהתערוכה כה גדולה, שאי־אפשר להספיק הכל ביום אחד. הימים הבאים של התערוכה פתוחים גם לקהל הרחב ואז ממש צפוף.

ביום הראשון אפשר לראות את העיתונאים מהמרים לחפש את הלהיטים הגדולים. מתוך מאות המשחקים שיצאו לשוק רק בודדים יזכו להמכר במאות אלפי עותקים או ב־3.5 מיליון עותקים כמו Final Fantasy VII. במגבלות הזמן שיש, כולם רוצים לנסות לשחק ראשונים ברבי־המכר החדשים.

את איכות התערוכה אפשר למדוד בכמה צורות:

מבחינתי, כעיתונאי, חשוב לבדוק כמה משחקים טובים הוצגו בתערוכה. חשוב לי למדוד כמה "חדשות" ו־"סקופים" הצלחתי להוציא מהתערוכה.

למציגים, כלומר ליצרניות המשחקים, חשוב לבדוק כמה כתבות הם קיבלו בעיתוני המשחקים בעולם וכמה הזמנות למשחקים הם קיבלו מרשתות השיווק והיבואנים השונים. ככל שהחברות קיבלו יותר חשיפה ויותר מכירה, הן ישתדלו להגיע גם לתערוכה הבאה.

למארגני התערוכה חשוב לבדוק כמה אנשים הגיעו לתערוכה. כמה מהם היו עיתונאים, כמה אנשי מקצוע וקניינים וכמה סתם פריקים יפנים צעירים. למארגני התערוכה חשוב מאד לדעת, שלמציגים השונים היה טוב. כאשר למציגים יש תערוכה מוצלחת, פרושו של דבר, שהם ישכרו דוכנים גם בשנה הבאה. בסופו של דבר, תערוכה כזו היא עסק כלכלי.





מבחינתי, זו לא היתה תערוכה מעניינת במיוחד. על מרבית המשחקים ידעתי עוד לפני התערוכה. תמונות שלהם כבר נחשפו בעבר ולעיתים גם קטעי וידיאו שונים. למעשה, התערוכה היתה הזדמנות ראשונה לגעת באותם משחקים ולראות אותם יותר מקרוב.

זו גם היתה הזדמנות לראות מקרוב כמה מסופי משחק כמו הדרימקאסט, הפוקט ניאו גיאו, הפוקט־סטיישן של סוני וה־WanderSwan של בנדאי. חדי העין שביניכם יבחינו בהעדרות המופגנת של נינטנדו מהתערוכה. מדי שנה, בחודש נובמבר, נינטנדו עורכת את תערוכת "המשווקים הסיטונאים" הידועה בשם "שושינקאי". השנה נינטנדו דחתה את התערוכה לתאריך בלתי ידוע. לדעתי זו ידיעה הרבה יותר מסקרנת.

## סגה סגה סגה

חודש אחד אחרי תערוכת מכונות הוידיאו, JAMMA, סגה מציגה את הדרימקאסט בגדול. לפני חודש היא הציגה את "נעמי". למי שלא קרא בגיליון הקודם, הנעמי היא מערכת משחק תואמת ומבוססת דרימקאסט לאולמות הוידיאו. לפני כחודש גם נערכת תערוכת ECTS באירופה, בה סגה הצליחה למשוך הרבה תשומת־לב.

סגה השקיעה הרבה מאמצים וגם הרבה כסף, כדי שהמכשיר החדש שלה יהיה הדבר הבולט והחשוב ביותר של התערוכה. רק כדי שתבינו את גדול ההשקעה: מתחנת הרכבת התחתית ועד לאולם הכנסים ברובע מאקוהרי שבטוקיו היה סימנים ברורים למה שהולך להיות בתערוכה. שלטים, פליירים, שקיות נילון ועוד. הכל צבוע בכתום. אחרי שנכנסתם לתערוכה, והבנתם שהדוכן של סגה גם הוא צבוע בגווני התפוז (כתום), שוב לא






יכולתם להתעלם מהמכשיר. עשרות משחקים, כעשרים פריטים של ציוד היקפי (מודם, מקלדת, ג'ויסטיקים, כבלים, מפצלי ידיות ועוד) ובעיקר: כולם דיברו בעיקר על המכשיר החדש, שיצא בסוף החודש לשוק היפני.

בכניסה לדוכן של סגה השתרך תור ארוך ביותר. היפנים המנומסים והמחונכים היטב עמדו בסבלנות וחיכו לתורם. זה היה התור כדי להתנסות לראשונה בחוויות המשחק, בזכות לצפות בקטעי וידיאו מתוך המשחקים ובעיקר, לגעת במכשיר.

על המראה החגיגי הזה השקיפו בגאווה רבה כל הבכירים של סגה. עמדו שם יו סוזוקי, ברני סטולר (נשיא סגה אמריקה), סויאג'י אירימאג'ירי (נשיא סגה יפן), יוג'י נאקה (המפתח של סוניק) ואחרים. הם דיברו ביניהם בשקט, חייכו באושר של ממש והרבו ללחוץ את ידיהם של מפתחי המשחקים החדשים.

התאזרתי בהרבה סבלנות כדי להניח את ידי על סוניק. המשחק המלא טרם הוצג בתערוכה. שני השלבים בהם התנסתי היו פשוט מדהימים. ביצועיו של סוניק נחשבים לאחד המדדים של סגה להצלחתו של המכשיר. סוניק בסאטורן איכזב. סוניק החדש פשוט מדהים. הגרפיקה נראית בליגה אחרת מכל מה שראיתם עד היום. הכל בתלת מימד, הכל ספידי. סוניק טס על המסך ומשאיר רושם ממש טוב.

סגה יודעת שהיא חייבת לתת לשחקנים תפריט מלא. כלומר: משחקים בכל סגנון אפשרי. דבר זה חשוב במיוחד כאשר מדברים על סגנון מבוקש ופופולארי כמו משחק המכות. חשוב עוד יותר, כאשר מדובר בהסבה של משחק מצליח ממכונות הוידיאו אל המסוף הביתי. Virtua Fighter 3: Team Battle בא למלא את החלל הזה. ביפן זהו משחק מצליח מאד. הסבתו לדרימקאסט מדויקת לחלוטין. אפשר לומר שהוא הועבר פיקסל אחר פיקסל. חשוב להזכיר, שעוצמתו הטכנית של הדרימקאסט מסוגלת לעמוד בנטל הכבד הזה.

סגה הציגה משחק רובוטים אנונימי. החברה הבטיחה לתת למשחק שם בתוך כחודש. בינתיים ניתן לומר שהופתעתי לטובה. גירסת ההדגמה של המשחק נראית מרשימה.

סגה טורחת לבסס את המעמד של הדרימקאסט בכל צורה אפשרית. צורה מקובלת היא לתת לפריקים בעולם משהו שהם כבר מכירים ואוהבים, משהו שכבר זכה להצלחה. כך סגה חתמה על הסכמים עם מספר חברות מובילות, כדי שאלו יביאו את המשחקים שלהן לדרימקאסט. כך קשה להתעלם מ־Resident Evil של קפקום, ומהמשחקים של חברות כמו קונאמי ונאמקו.

חברת GameArts אישרה, שמשחק התפקידים Grandia II יגיע לדרימקאסט. משחק זה אמור לחזק את הסגנון הפופולארי במיוחד ביפן. תמונות ראשונות, שהוצגו בתערוכה, חושפות משחק מרשים.

חברת Uep Systems הציגה גירסת הדגמה של משחק ההחלקה המצליח Cool Boarders. את המשחק אי־אפשר היה לשחק, רק לראות את קטע הוידיאו של הפתיחה. אפשר לומר, שהמשחק נראה טוב.

החברה הצרפתית Ubi הציגה קטע וידיאו ממשחק המירוצים Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. קטע הוידיאו היה בינוני למדי באיכותו.

חברת ESP הציגה את גירסת הדרימקאסט ל־Evolution. זהו משחק תפקידים, שזכה להצלחה בגירסת הפלייסטיישן.

חברת Imagineer הציגה את משחק היריות Incoming. מבחינה גרפית המשחק נראה מבטיח.

לא כל מה שסגה הציגה כאן הלהיב אותי. כך, מהמשחק של גודזילה די התאכזבתי. האמת, שגם את סרט הקולנוע לא אהבתי. המשחק פועל על אותו העיקרון, כאשר אפשר לשחק את הלטאה המפלצתית או בן־אדם בחליפת קרב מיוחדת. היפנים הצעירים העדיפו להיות בן־אדם. השליטה בדמויות נראית קצת איטית ומסורבלת. למרות שזוהי רק תחושה, כי בסופו של דבר, לטאת ענק, בגודל של בית, לא יכולה לנוע במהירות המסחררת של סוניק.

חברת NEC איכזבה מאד עם Seventh Cross. הגרפיקה נראית גבשושית, אנימציה מאד חלשה ובכלל, זה משחק שעדיף היה לא להציג אותו בגאווה רבה בתערוכה כל־כך חשובה.

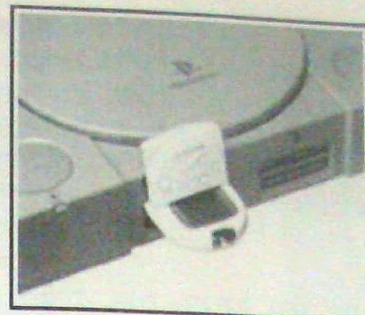
לקינוח, סגה הוכיח שיש לה וליפנים גם חוש־הומור. החברה הציגה דגמים של הדרימקסט בשלבי הפיתוח המוקדמים שלו. מדובר בציורים וברישומים שונים ואפילו משונים למדי. היו שם רישומים שנראו כמו הצעה לטוסטר חדש ולא למסוף משחק.




## סוני פוקט

העוצמה של סגה לא ממש האפילה על סוני. נכון, מכשיר חדש נראה הרבה יותר מסקרן ממכשיר ישן. למרות זאת, סוני בלט מאד בשטח התערוכה, כאשר מירב תשומת הלב הופנתה אל המסוף הנייד שלה, הפוקט־





סטיישן. מכשיר זה יעלה ביפן 2000 ין, שהך כ־15 דולר בלבד. סוני חשפה רשימה ארוכה מאד של משחקים למסופון החדש שלה. המשחקים הבולטים הם Street Fighter Zero 3 של קפקום, Final Fantasy 8 של סקוור ו־Crash Bandicoot 3 של סוני. המכשיר יצא לשוק היפני כבר באמצע חודש דצמבר הקרוב.

מכשיר שלא הוצג כאן היה הפלייסטיישן 2. במקום חשיפה של המכשיר היו כאן הרבה שמועות. היו אנשים שהסתובבו עם עיתונים מאירופה בהם היה כתוב, שהמכשיר יחשף במהלך החודש הנוכחי, כשבוע לפני השיווק של הדרימקסאט. בין השמועות הרבות מדובר על מעבד גרפי חזק, שיוכל לדחוף 10 מיליון פוליגונים בשניה וכונן DVD מהיר. השמועה המאד מאכזבת, ואני מדגיש שמדובר רק בשמועה, שהפלייסטיישן 2 לא יוכל להריץ את המשחקים של פלייסטיישן הנוכחי. מפיצי השמועות טוענים, שהמקור לידיעה הזו מגיע מאדם מאד מוסמך בסוני. ידיעה זו סותרת שמועות קודמות לגבי שקיפות המכשיר וגיבויו באלפי המשחקים שיצאו עד היום לפלייסטיישן. שמועה אחרונה, שהפלייסטיישן 2 יוצג בתערוכת המשחקים הבאה של טוקיו, שתערך באביב הקרוב.

בינתיים, הספריה של הפלייסטיישן 1 ממשיכה להתמלא בהרבה משחקים. חברת סקוור חשפה את Final Fantasy VII, שנראה ממש טוב. תור ארוך של אנשים היה לפני המשחק ולא הצלחתי להתקרב אליו. סליחה. סקוור הציגה גם את SaGa Frontier 2 על־גבי קלטת וידיאו. אפשר להבחין בגרפיקה חדשה. המשחק יצא בשנה הבאה בלבד. Chocobo's Mysterious Dungeon 2 נראה בדיוק כמו קודמו. Chocobo Racing מאפשר להתמודד מול דמויות פופולאריות ממשחקים שונים של סקוור כמו Final Fantasy. החברה הציגה גם משחק לבנות בשם Another Mind. זהו משחק הרפתקאות המבוסס על חיי היומיום של בנות ־העשרה. לדעתי זהו משחק קצת מוזר.

נאמקו הציגה את R4: Ridge Racer Type 4. כחובב מושבע של סידרת המירוצים הזו לא יכולתי להתאפק. עמדתי בתור קרוב לשעה ולא התאכזבתי. ידית הכוח החדשה, ה־JogCon מצויינת, ויחד עם גרפיקה וצליל משופרים, זהו ללא ספק אחד ממשחקי המירוצים המבטיחים של השנה.

קפקום חשפה את Street Fighter Zero 3. המשחק נמצא בשלבי פיתוח די מוקדמים. כבר עכשיו אפשר היה לנסות חלק מהלוחמים והוא נראה מצויין. המשחק יתמוך בפוקט־סטיישן. פרושו של דבר הות, שתוכלו לטעון את המכשיר בדמויות הלוחמים וללכת לשחק אצל החברים שלכם, תוך שאתם שומרים על הכישורים האישיים שפיתחתם במשך הזמן.



קונאמי חשפה טפח נוסף מהמשחק Silent Hill. זהו משחק בסגנון של Resident Evil. הגרפיקה של המשחק פוליגונית לחלוטין עם זויות צילום נהדרות. שליטה בתנועה נראית קצת קשה אבל אולי צריך להתרגל אליה. אני די התקשתי לעשות זאת בזמן הקצר שעמד לרשותי בתערוכה. בסך הכל, נראה לי שזהו משחק מדהים.

## הברבור הלבן: בנדאי

חברת הצעצועים בנדאי חשפה מסוף משחק נייד חדש. המסוף, שישקול כמא גרם בלבד, יראה את מדפי החנויות בחודש מרץ הקרוב ומחירו יהיה 4800 ין, שהם כ־40 דולר. המכשיר אמור להתחרות בגיים־בוי הצבעוני של נינטנדו וב־PDA של סוני. למכשיר יש מעבד 16־ביט, מסך שחור־לבן בגודל של כ־2.5 אינץ' עם שמונה גווני אפור. קלטת המשחק של המכשיר מסוגלת להכיל עד 128 מגהבייט. המחיר של קלטת משחק ינוע בין 20 ל־30 דולר. למעלה מחמישים משחקים נמצאים בשלבי פיתוח מתקדמים עבור המכשיר. יצרניות המשחקים הבולטות הן נאמקו, סקוור וטאיטו.

בנדאי גם הציגה משחקים לפלייסטיישן ובהם Spaceship Yamato ו־Meitantei Konan. החברה הציגה גם את Genesis Evangelion לנינטנדו־64.

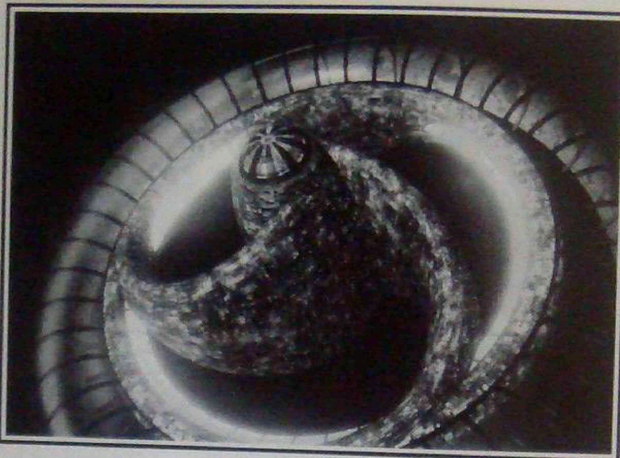






# Space Station: Silicon Valley

**שני נחתי־חלל, המשכירים את שירותיהם, מוצאים עצמם במסע בחלל. את הספינה מטיס דן המסוכן, אנטי־גיבור מקריח ולא מושך ולצדו איבו הרובוט. הם נעים בחלל בחיפוש אחר תחנת־חלל אנושית שהלכה לאיבוד לפני זמן רב.**



התחנה נבנתה לפני למעלה מ־1000 שנה, בידי תושבי כדור־הארץ, וזמן קצר לאחר שיגורה היא נעלמה. מאז התחנה הופיעה מחדש בצורה מסתורית והיא נמצאת על מסלול התנגשות עם כדור־הארץ ואם דן המסוכן ואיבו הרובוט לא יוכלו לעצור את התקדמותה, הרי שהכל אבוד.

עם טעינת המשחק, מוצג בפני השחקן קטע פתיחה המתאר את המסע של הגיבורים שלנו אל תחנת החלל. בעוד דן ואיבו מתווכחים בנושא של העדפות מוסיקליות, הספינה שלהם מתנגשת באסטרואיד ומתרסקת לעבר עמק הסיליקון האבוד. הרחק למטה, על תחנת החלל, כלב בשם רוג'ר וכבשה בשם פלוסי החליטו להתעלם ממוסכמות החברה ולהצהיר על אהבתם האסורה אחד לשני. בדיוק ברגע הקובע הזה בהיסטוריה של החיות מגיעה ספינת החלל של דן ואיבו, אשר מתרסקת אל תוך עמק הסיליקון ונעצרת בדיוק על רוג'ר, כשהיא גורמת למותו המיידי של הכלב.

רגע לאחר מכן, כיסא המפלט של איבו מופעל, דבר המעיף אותו גבוה אל התקרה של תחנת החלל, שם הוא מתרסק למספר חלקים, אולם המעבד הראשי שלו צונח שלם חזרה אל הקרקע. מאחר ואיבו אינו יכול לשרוד ללא נשא, הרכיב מותקן אל תוך הגויה של רוג'ר הכלב ומשם המשחק מתחיל.

ברוכים הבאים למשחק ההרפתקאות האחרון של DMA Design עבור הנינטנדו־64: Space Station: Silicon Valley.

האם אתם מבולבלים? מוטרדים? יופי. חגרו את החגורות, כי העניינים רק מסתבכים מכאן ואילך. ממבט ראשון שחקנים עלולים לטעות ולחשוב שהמשחק הזה הוא עוד משחק פלטפורמה בנוסח מריו, עם גרפיקה בסגנון של סרטים מצויירים ועיצובים של חיות משעשעות. למעשה, ניתן לומר שהמשחק הזה פשוט מעוות, ולעתים אפילו קצת סדיסטי. ההומור המטורף של Silicon Valley והרשעות המקורית והמרעננת שלו, חבויים מתחת לחיצוניות החמודה של המשחק - וזו אולי הסיבה היחידה ש־DMA הצליחה להבריח את הפנינה הזו מאחורי גבה של מחלקת הצנזורה של נינטנדו.

הרעיון מאחורי המשחק די פשוט: על השחקנים לשלוט בדמותו של איבו, המעבד הרובוטי, שמגלם בתוכו את היכולת הייחודית להשתלט על גופן של חיות (רובוטיות) מתות. איבו צריך להתקדם דרך מגוון שלבים ועולמות, אשר מציגים בפניו מטרות שונות, וכמובן גם חיות שונות. מאחר ואין שני שלבים דומים, יהיה זה בלתי אפשרי לתאר בדיוק מה צריך לבצע כדי לסיים עולם במשחק. לדוגמא, בשלב הראשון השחקן צריך פשוט לחסל כבשה, להשתלט על הגוף שלה ולהשיג קצת אנרגיה. בשלב אחר השחקנים שולטים בכלב, אשר צריך להנחות עדר של כבשים אל תוך אזור מגודר ולאחר מכן לקפוץ לתוך גופו של עכבר על גלגלים. בשלב אחר על השחקן לשלוט בדמות של עכברוש שצריך לעשות את דרכו במבוך של צינורות ביוב, תוך הפעלת מפסקים הפותחים דלתות לתוך אזורים חדשים. יש אפילו שלב בו שחקנים צריכים להרגיז בכוונה היפופוטם, תוך שימוש בצבוע שצוחק עליו. המשחק בנוי מארבעה עולמות־על ענקיים, הכוללים את אירופה, המדבר, האזור הארקטי והג'ונגל, ומכיל יותר מ־35 תת־שלבים.

את השלבים הראשונים ניתן להשלים בתוך מספר דקות, אולם שלבים מאוחרים יותר יכולים להימשך על פני מספר שעות. בקיצור, הנוסחה הישנה והבדוקה כדי לגרום לשחקנים התמכרות לאורך זמן.

יש מלא חיות במשחק: כלבים דו כנפיים מעופפים, עכברים על גלגלים, צבועים ורודים צוחקים, פילים כבדים, צבי טנק, שועלי אש, כלבי רקטה, עקרבי ברק, עכברושים מטילי גללים מתפוצצים, קופים נתלים, ארנבות הליקופטר, זאבים רעבים, פינגווינים זורקי שלג שמרחפים באמצעות מטריות, דובי קרקס, אריות שואגים, ראמים כועסים, אריות־ים מוטוריות וכמובן, כבשים מרחפים. פילים, לדוגמא, הם מאד איטיים, אך קשים לחיסול ואילו עכברים־על־גלגלים הם זריזים מאד, אך קשים להיגוי.

אתה עשוי למצוא את עצמך בתור עכברוש, מפיל גללים מתפוצצים פה ושם, רק כדי לשמוע את הצליל הזה שוב ושוב...

המשחק: Space Station: Silicon Valley
המכשיר: נינטנדו־64
שיחק: עופר

## גרפיקה - 86%

הגרפיקה פשוטה, מעוצבת ומאד מאד משעשעת. הרקעים של Silicon Valley צבעוניים, בהירים, שמחים ומטופשים. כבשים, שהם למעשה כדורי פרווה עם ארבע רגליים שבולטות מתוכם, בוהים באוויר וממצמצים. כלבים מנערים מעליהם מים ורצים מסביב ללא מטרה. עכברושים משאירים אחריהם ערמות גללים מגעילות, שמעלות אדים ולאחר מכן מתפוצצות. למשחק חסרה אולי המהוקצעות הגרפית של Banjo-Kazooie. השלבים ברובם עשויים היטב, עם אפקטים יפים של מים, של תאורה ועוד. שלבים מתקדמים מתאפיינים במעט האטה, שניתן להתעלם ממנה בקלות.

## צליל - 92%

המוסיקה היא מעין תערובת של פופ־חלל עתידני ומוסיקת מעליות המתנגנת בעוצמה משתנה בהתאם למיקום בו אתה נמצא. DMA Design מנסה להסביר את המוסיקה השורדת בתחנת החלל באמצעות סדרה של רמקולים הממוקמים באזורים שונים בכל שלב. ככל שמתקרבים אל הרמקולים, כך המוסיקה גוברת. ניתן לכבות את המוסיקה לחלוטין, פשוט על־ידי השמדת הרמקול... גם האפקטים הקוליים עבור החיות נהדרים: הכבשים צורחים "בההה", הכלבים נובחים, הצבועים צוחקים בטירוף, העכברושים מפליצים...

## רמת־משחק - 97%

פשוט, מדויק ומתאים לטירוף ולצחוקים!

## אורך־חיים - 84%

יש כל כך הרבה מה לעשות כאן, חלק מן הדברים חיוניים למשחק וחלק לא, כך שלשחקנים יהיה כיף גם סתם לטייל ולהתנסות בשלבים לפני שהם מנסים להשלים את המשימות השונות. כל שלב מציג מכשולים חדשים, חיות חדשות והומור שנון שלא מפסיק לחדש ולהצחיק.

## ציון כולל - 95%

Silicon Valley הוא ללא ספק פנינה, עם הדגש על מכניקת משחק ישנה וטובה בתוך עולם תלת־ממדי מעוצב ובשילוב עם הומור מטורף ומרושע וטונות של חיות (רובוטיות, כמובן), שניתן להרוג.

# טוסטוס

## משחקים חדשים, שעדיין בשלבי פיתוח!

## Dangerous Airports

חברת Abacus עומדת להוציא תקליטור משימות נוסף ל־Flight Simulator 98. התקליטור אמור לצאת בחודש הקרוב. בחברה מתכננים עוד שני תקליטורים, שיעסקו בכלי־הטיס של 50 השנים האחרונות.

## Spec Ops

חברת Take 2 Interactive הכריזה על גירסת המשחק לפלייסטיישן. המשחק צפוי לצאת לקראת יולי 1999.

## Terminus

חברת Vicarious Visions הכריזה על משחק קרבות/תפקידים בחלל. מפיקי המשחק מבטיחים משהו שונה ממקובל בסגנון. המשחק יתמוך באפשרות של רב־משתתפים. המשחק יצא בתחילת 1999

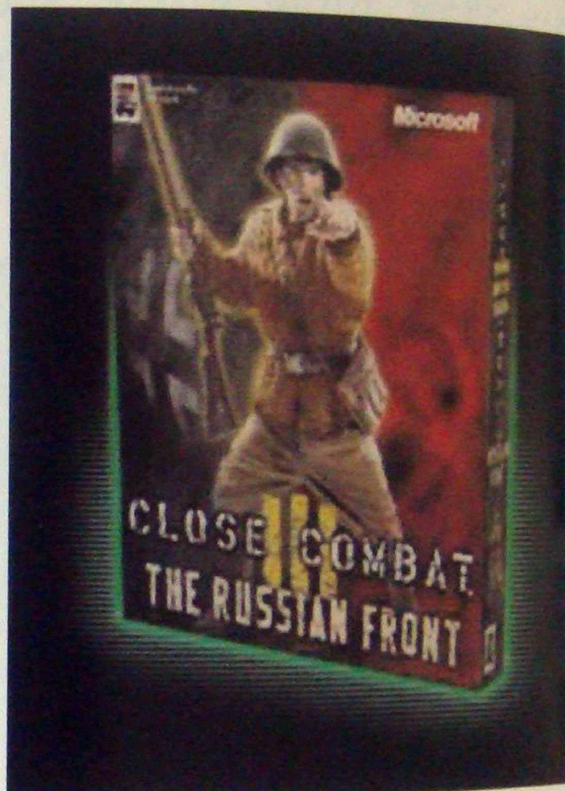
## Pacific Battles

חברת Rebel Interactive חשפה את שני סימולטורי המלחמה הראשונים שלה. המשחק הראשון, Pacific Battles, כולל קרבות אויר, ים ויבשה באזורי האוקינוס השקט. המשחק השני, Deadly Missions, יזכיר לפריקים הותיקים את Platoon, עם משימות באירופה. שני המשחקים מתרחשים במהלך מלחמת העולם השניה. המשחקים יצאו לקראת אמצע 1999

## Hires Guns

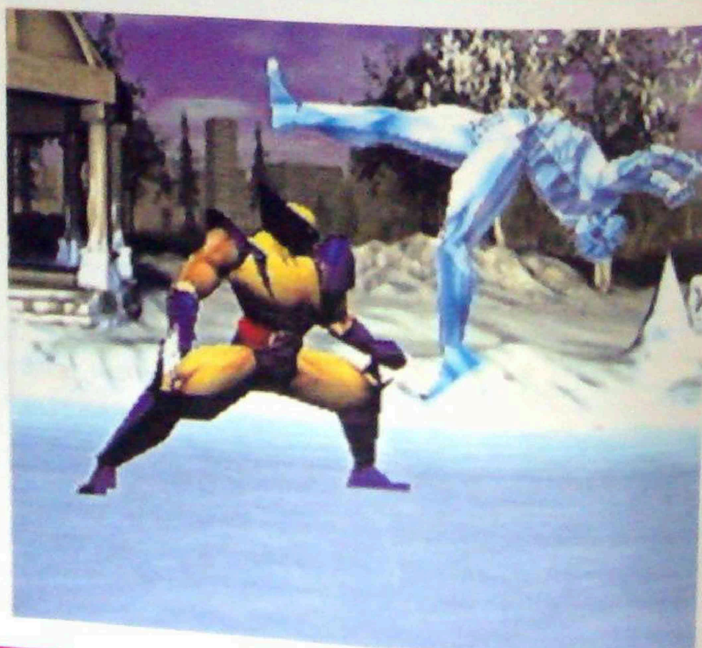
חברת Psygnosis הכריזה על המשחק Hires Guns לפי.סי. זהו המשך למשחק אמיגה עתיק יומין. המשחק מפצל את המסך לארבעה חלקים כדי לשלוט בארבעה חיילים במקביל. המשחק מתבסס על המנוע החדיש של Unreal ויצא לקראת אביב 1999

## Close Combat III




מיקרוסופט כבר החלה לפזר מידע ראשוני על משחק ההמשך ל־Close Combat. בחודש שעבר החברה אפילו החתימה 100 פריקים כבוחני ביתא למשחק. המשחק מתרחש במהלך מלחמת העולם השניה בחזית המזרחית. עוד מידע באתר האינטרנט:
http://www.microsoft.com/games/closecombat

## X-Men 3D



חברת Activision עובדת על משחק מכות תלת־מימדי בסידרת X-Men. המשחק מבוסס על דמויות הקומיקס של חברת מארוול. המשחק אמור לצאת לקראת סוף 1999

# חדשים

סגה מדווחת על עשרות משחקים שיצאו עוד השנה למכשיר. לדעתנו, מדובר ביותר משחקים ממה שהחברה ציפתה כאשר הכריזה על המכשיר! מדובר ב־45 משחקים ובעוד כ־300 יצרניות יפניות, שכבר קיבלו לידיהן ערכות פיתוח!

## GeistForce

המשחק יצא בתחילתה החודש הבא. זהו משחק יריות בסגנון של StarFox. שיטת המשחק מזכיר משחקי סאטורן ישנים כמו Panzer Dragoon. המשחק מתרחש בשנת 3671 בתוך מלחמת־אזרחים על כוכב מרוחק ומלא בחייזרים שונים.

## July

זהו משחק תפקידים, שככל הנראה לא יתורגם לאנגלית ולא יגיע למדינות המערב ובהן אמריקה, אירופה וגם ישראל. המשחק עוסק בהשמדת כדור הארץ בחודש יולי 1999.

## Pen Pen Triathlon

חובבי המירוצים, שרוצים משהו בסגנון של Diddy Kong Racing, צריכים להתכונן לתחרות הטריאתלון. המשחק כולל תחרות שחיה מתחת למים, גלישה במורד הקרח על הבטן וענפי ספורט משונים אחרים.

## Fur Balls

חברת Bizarre Creations הכריזה על משחק יריות חדש. המשחק כבר נמצא בשלבי פיתוח מתקדמים למדי ויצא לדירמקאסט ולפי.סי. המשחק כולל חידות ופאזלים בנוסף לאקשן.

## Climax Landers

משחק תפקידים בעולם דימיוני עשיר. במשחק יש הרבה מבוכים אפלים, בתי־כלא שונים ועוד. המשחק מפותח על־ידי Climax ואמור לצאת עד סוף השנה.

## Evolution

משחק תפקידים בעולם מאד מכני. המשחק מפותח על ידי EPS ואמור לצאת עד סוף השנה הנוכחית.

## Let's Make a Pro Baseball Team

מי שמחפש אסטרטגיה ניהולית על מגרשי הספורט מוזמן להנות משני משחקים חדשים מבית סגה. המשחק הראשון Let's Make a Pro Baseball Team והמשחק השני Let's Make a Pro Soccer Club. שני המשחקים דומים מאד כאשר ההבדל הוא באופי של ענפי הספורט השונים. שני המשחקים מיועדים למי שרוצה לנהל ולאמן קבוצות ספורט. כרגע לא נראה, שהמשחקים יתורגמו לאנגלית.

## Panzer Elite

חברת Wings Simulations רמזה לאחרונה לסגה, שהיא תשמח להביא את סימולטור הטנקים לדרימקאסט. המשחק כולל 40 משימות, 89 יחידות והרבה אפשרויות משחק. דובר החברה אמר לאחרונה: "המשחק דורש חומרה חזקה ביותר, משהו בסגנון של הדרימקאסט. אולי סגה תיתן לנו הצעה מעניינת..." אז הבנתם ת'רמז?

## Profitania Deluxe

חברת LavaMind הכריזה על הסימולטור העיסקי Profitania Deluxe. משחק זה בא בעיקבות שני הלהיטים Gazillionaire ו־Zapitalism. המשחק כבר יצא למחשבי הפי.סי. בארה"ב.

## Field & Stream

סיירה חתמה על הסכם עם ירחון הספורט Field & Stream. סיירה תוכל להשתמש בשם של העיתון, בחומר מערכתי הכולל כתבות ותמונות להפקת משחקים. ההסכם הוא לחמש שנים. המשחק הראשון יצא לקראת מאי 99 והוא משחק הדיג Field & Stream Trophy Bass 3D. גם המשחק השני שולח אתכם אל הנהרות עם Field & Stream Trophy Marlin.

## Neon Genesis Evangelion

חברת בנדאי היפנית עומדת להוציא משחק פעולה/מכות תלת־מימדי לנינטנדו־64. המשחק כולל שלושה לוחמים והוא מאד מזכיר את Super Robot Spirits אותו במדאי הוציאה בעבר.

## Metal of Honor

חברת Dreamworks עובדת על משחק חדש לפלייסטיישן. זהו משחק יריות במבט של גוף ראשון. גיבור המשחק הוא חיל אמריקאי בזמן מלחמת העולם השניה. המשחק מתבסס על המנוע של Small Soldiers. יש לו מספר רב של כלי־נשק, אפשרות לראש בראש ועוד. המשחק יצא לקראת סתיו 1999.

## Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

חברת Ubisoft הכריזה על משחק מירוצים נוסף לפי.סי. המשחק כולל 17 מסלולים, 11 קבוצות, 22 יריבים, תמיכה בידיות הכוח (force feedback) ובמאיצי תלת המימד. המשחק יצא לקראת פברואר הקרוב.

## Bust-A-Move 4

המשחק הרביעי בסידרה יצא בחודש הבא לפלייסטיישן.

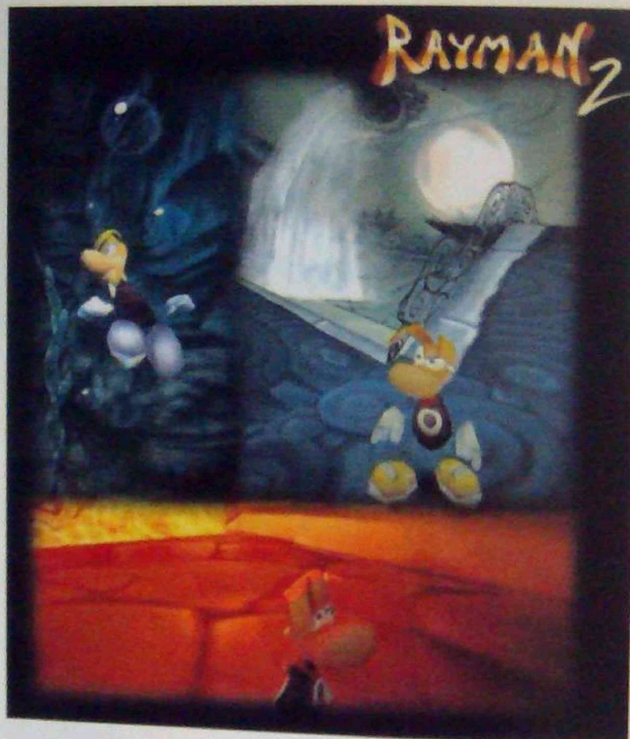
# לדרימקאסט

## Turok 2

חברת Acclaim לא שומרת אמונים רק לנינטנדו. משחק ציד הדינוזאורים שלה כבר נמצא בשלבי הסבה לדרימקאסט. דובר החברה אמר: "אין ספק, שגירסה זו תכלול גרפיקה משופרת וצליל מצוין."

## Resident Evil: Code Veronica

הפרק הבא בסידרת Resident Evil (ביפן Biohazard) יצא באופן בלעדי לדרימקאסט. מר אוקאמוטו, המפיק של המשחק אמר בראיון קצר שערכנו עימו: "הדרימקאסט הוא באמת החלום של כל מפיק משחקים. זו הסיבה שהחלטנו לבחור במכשיר הזה עבור BioHazard".




## Rayman 2

חברת UbiSoft מסבה את Rayman 2 לדרימקאסט. המשחק יהיה מוכן לשיווק לקראת סוף שנת 1999. אגב, החברה הצרפתית עובדת על שלושה משחקים נוספים עבור המכשיר החדש של סגה: Speed Busters, D-Jump ומשחק מירוצי F1.

## Galleon

חברת Confounding Factor עדיין מחכה לחמש ערכות פיתוח משחקים מסגה. מסתבר, שלסגה יש כרגע מחסור בערכות אלו. דובר חברת Confounding Factor אומר: "החלטנו לפתח את המשחק. עכשיו אנו רק מחכים לערכות הפיתוח. בלעדיהן אין לנו מה לעשות עכשיו."

## MDK 2

חברת BioWare הודיעה על תחילת פיתוחו של MDK2 לדרימקאסט. המשחק הראשון בסידרה זכה להצלחה רבה בפי.סי. ובפלייסטיישן. המשחק החדש יצא לקראת סוף שנת 1999. (התמונה מימין מהמשחק הראשון לפלייסטיישן).



## Patapies

סגה הכריזה על משחק שידוכים והיכרויות לדרימקאסט. סגנון משחקים זה מאוד מקובל ביפן. לא בטוח שהמשחק בכלל יתורגם לאנגלית.

## Psychic Force 2

משחק המכות, הזוכה להצלחה רב באולמות הוידיאו, עובר הסבה לדרימקאסט.

## Silver 2

זהו משחק פעולה והרפתקאות מבית Infogrames. המשחק אמור לצאת בפברואר בקרוב לפי.סי. וכעבור מספר חודשים גם לדרימקאסט. המעניין, שמפתחי המשחק כל־כך בטוחים בהצלחתו, שהם כבר עובדים על משחק המשך.

## The Game of Life

יחידת המולטימדיה של האסברו מסבה את משחק השולחן The Game of Life לפי.סי. המשחק יכלול שני מצבי משחק: קלאסי ומתקדם. המשחק הקלאסי יהיה זהה לגירסת הלוח המקורית.

## GEX 3: Deep Cover Gecko

קריסטל דיינמיקס כבר עובדת על הפרק הבא במעלליו של התנין גקס. המשחק החדש אמור לצאת לפלייסטיישן ולנינטנדו־64 כבר בחודש מרץ 1999. לצורך פיתוח המשחק הוחתמו שחקנים מפורסמים לעשיית הקולות של הדמויות. מרליס אנדראדה, מסידרת הטלויזיה "משמר המפרץ" תעשה רת אחד הקולות. דובר החברה אמר: "היא תורמת סקסיות לקול, שיתרום לאוירת הפארודיה והקומדיה של המשחק."

## Clock Tower Two

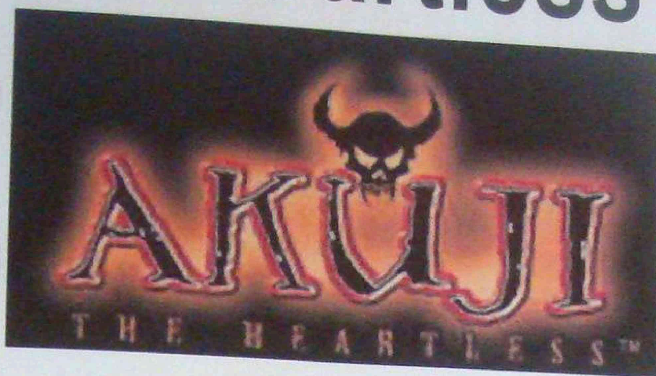
חברת ASCII עומדת להוציא את משחק האיימה והפחד לפלייסטיישן כבר בחודש הבא. דובר מטעם החברה אמר: "אנחנו יודעים שזה משחק קשה מבחינת רמת האלימות. מסווגי המשחקים יסווגו אותו לקהל בוגר. כדאי שתתכוננו לפחד..."

## Roadsters '99

חברת טיטוס מתעכבת עם משחק המירוצים החדש לנינטנדו־64. העיכוב גרם לשינוי קטן בשם משחק והפך אותו מ־Roadsters '98 ל־Roadsters '99. המתכנת הראשי של המשחק אמר: "הרגשנו שהמשחק צריך עוד קצת פיתוח ועוד קצת זמן ותשומת־לב לפרטים הקטנים." המשחק אמור לצאת לקראת אפריל 1999.

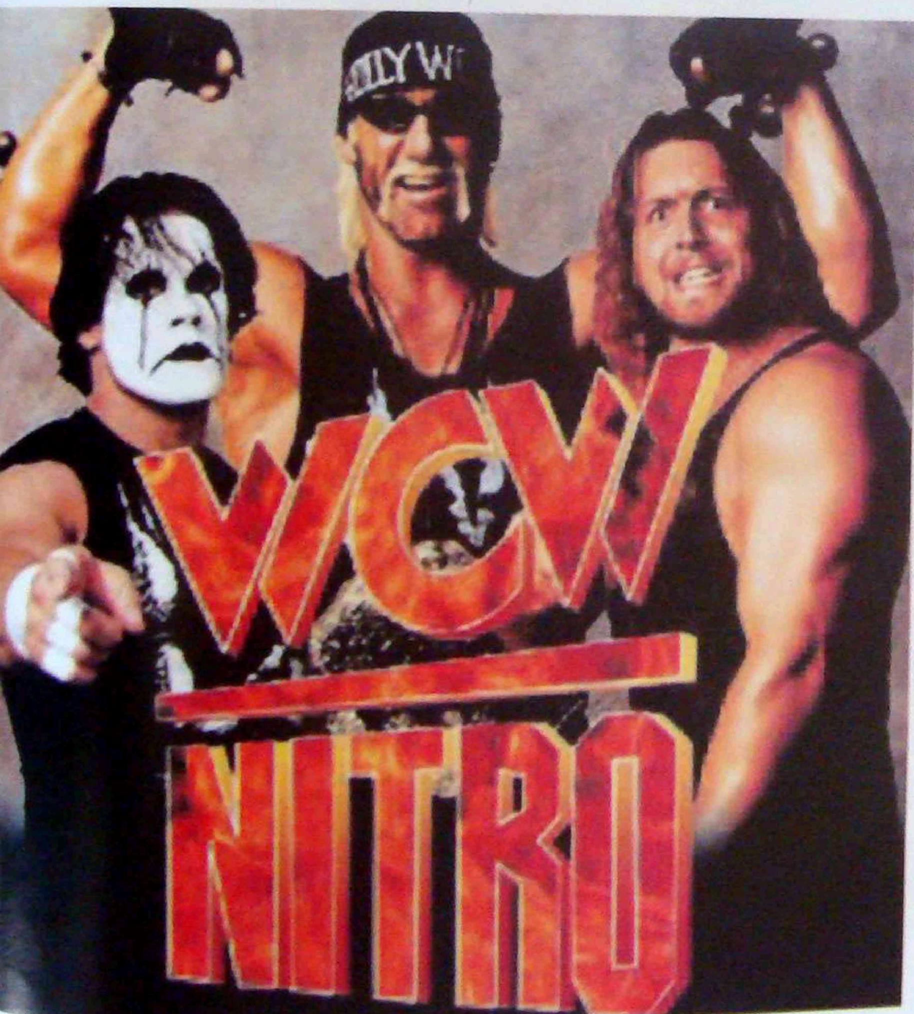
# Akuji the Heartless






חברת Eidos עומדת להוציא משחק חדש לפלייסטיישן.
במשחק צריך להדריך כהן דת וודו בעולם תלת־מימדי.
העולם כמובן מלא בלחשים, טקסי קורבן, יצורים דימיוניים ועוד. המשחק אמור לצ
בדצמבר הקרוב.

# WCW Nitro




חברת THQ מסבה את משחק ה־WCW גם לפי.סי. זה יהיה משחק קרבות ה־W
הראשון למחשב הביתי. המשחק יכלול 60 לוחמים והוא מתוכנן כבר לחודש דצמבר

## Monster Rancher 2

Temco כבר עובדת על גירסת המשחק לפלייסטיישן. המשך למשחק המצליח אמור לצאת בקיץ 1999.

## Looney Tunes: Lost In Time

במקורי שם המשחק היה צריך להיות Bugs Bunny: Lost In Time. חברת Infogrames' החליטה להוריד את שמו של באגס באני מהמשחק כדי לאפשר משחקי המשך המבוססים כל דמויות הלוני־טונס. המשחק יצא באמצע שנת 1999 לפלייסטיישן, בדיוק לפי התוכניות הראשוניות.

## Dragon Valor

משחק תפקידים חדש מבית נאמקו לפלייסטיישן. נאמקו עוד לא ממש הכריזה על המשחק אם כי מצאנו אותו, לגמרי במקרה, באתר הרשמי של החברה באינטרנט...

## Fly!

זהו סימולטור טיסה חדש מבית Terminal Reality ו־Gathering of Developers. המשחק יצא באביב 1999 למחשבים הביתיים. המשחק יכלול 9000 שדות־תעופה, תנאי טיסה שונים כמו יום ולילה. המשחק יאפשר לשמונה שחקנים להתמודד זה מול זה דרך האינטרנט.

## Magical Tetris

קפקום עומדת להוציא משחק טטריס חדש, המבוסס על דמויות של דיסני לנינטנדו 64. המשחק מאפשר התמודדות ראש־בראש, צורות רגילות וצורות־קסם ועוד. המשחק יצא בתחילת 1999.

## Short Fuses

Short Fuses יהיה המשחק הראשון שחברת Rare תפתח עבור הפלייסטיישן. Rare מזוהה עד היום בעיקר עם נינטנדו. זהו משחק תפקידים בו צריך למצוא את שמונה כדורי־קסם בצורת כדור־הארץ. טרם נקבע תאריך השיווק של המשחק.

## Advan Racing

חברת טיטוס עובדת על משחק מירוצים חדש לפלייסטיישן, חבר מתכננת להתחרות בהצלחה של Gran Turismo. המשחק יצא לשוק היפני בחורף הקרוב.

## Machines

חברת Acclaim נמצאת בשלבי פיתוח סופיים של משחק חדש לפי.סי. המשחק, Machines, בסגנון של Total Annihilation. המשחק יצא לשוק כבר בחודש פברואר הקרוב. המשחק יחייב מאיצי תלת־מימד.

## WWF: Attitude

חברת Acclaim כבר מתכננת את המהלומה הבאה אחרי ההצלחה המדהימה של WWF: Warzone. המשחק WWF: Attitude יכלול פי שניים לוחמים, דגימות וידיאו של תנועת הלוחמים והרבה הפתעות. המשחק יצא לנינטנדו־64 בקיץ 1999.

## BattleWheels 2

חברת Accolade עומדת להוציא משחק עתידני לפי.סי. המשחק מתרחש בשנות האלפיים המוקדמות, אחרי שבני־האדם טרחו להרוס את כדור־הארץ. גיבור המשחק מצטרף לחבורה, שמטרתה לשרוד בכדור־הארץ ההרוס. המשחק מבוסס על המשחק BattleWheels, שיצא לפני כשש שנים לאטארי לינקס. המשחק יצא לקראת תחילת 1999.

## Roland Garros

חובבי הטניס ישמחו לדעת, שבקרוב מאד יגיע משחק חדש לפי.סי., שיאפשר לעלות אל מגרשי החימר של הרולן־גארוס. המשחק מאפשר להתמודד מול המחשב לבד או עם שותף, לשחק ראש־בראש ועוד.

מלבד מגרשי החימר, המשחק כולל מגרשים סינטטיים, מגרשי בטון ואפשרויות שונות כמו משחקי אימון, זויות צילום שונות וכדומה.

## Asgahan

זהו משחק פעלה חדש מבית גרולייר. המשחק מאפשר להשתמש בכלי־נשק, בקסמים ולפתור חידות.

# SOLDIER






"חיילים" הוא סרט קולנוע חדש בכיכובו של קורט ראסל בהפקה של וורנר ברוס. חברת SouthPeak Interactive חתמה על הסכם להפקת המשחק, שיצא בקיץ 1999 לפלייסטיישן ולפי.סי.

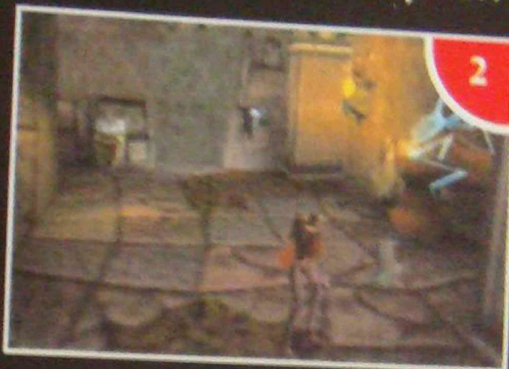
# Resident Evil 2

קפקום חשפה החודש, שהלהיט הגדול מהפלייסטיישן יגיע בקרוב לפי.סי. המשחק יותאם במיוחד למבחר גדול של מאיצי תלת־מימד. המשחק צפוי לגיע לחנויות כבר בפברואר 1999.

# זהה וזכה

לפניכם תמונות מסך של 9 משחקים חדשים! בתלוש ההגרלה מופיעה רשימת שמות המשחקים מתוכם נלקחו התמונות. כל מה שעליכם לעשות זה להעביר קו בין שם המשחק לבין מספר תמונת־המסך שלו! בין הפותרים יוגרלו 5 משחקי מחשב.

























לכבוד:
מערכת פריק - חידון המסכים (73)
ת"ד 28110 תל־אביב 61280

פתרתי את החידון ואני מעוניין להשתתף בהגרלת הפרסים.

שם: .................. משפחה: ..................

רחוב: .................. מספר: ...... ישוב: ..................

טלפון: .................. גיל: ........ האם אתה מנוי? ............

| שם המשחק | מס' תמונה |
|---|---|
| The Fifth Element | 1 |
| Tekken 3 | 2 |
| MedEvil | 3 |
| Bomberman World | 4 |
| Coll Boarders | 5 |
| NBA Tonight | 6 |
| Symphon Filter | 7 |
| Tribal | 8 |
| X-Games | 9 |

# משחקים * טיפים * אינטרנט...

